平成4年1月1日発行(毎月1回1日発行)
第7巻第1号通巻67号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

# 月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

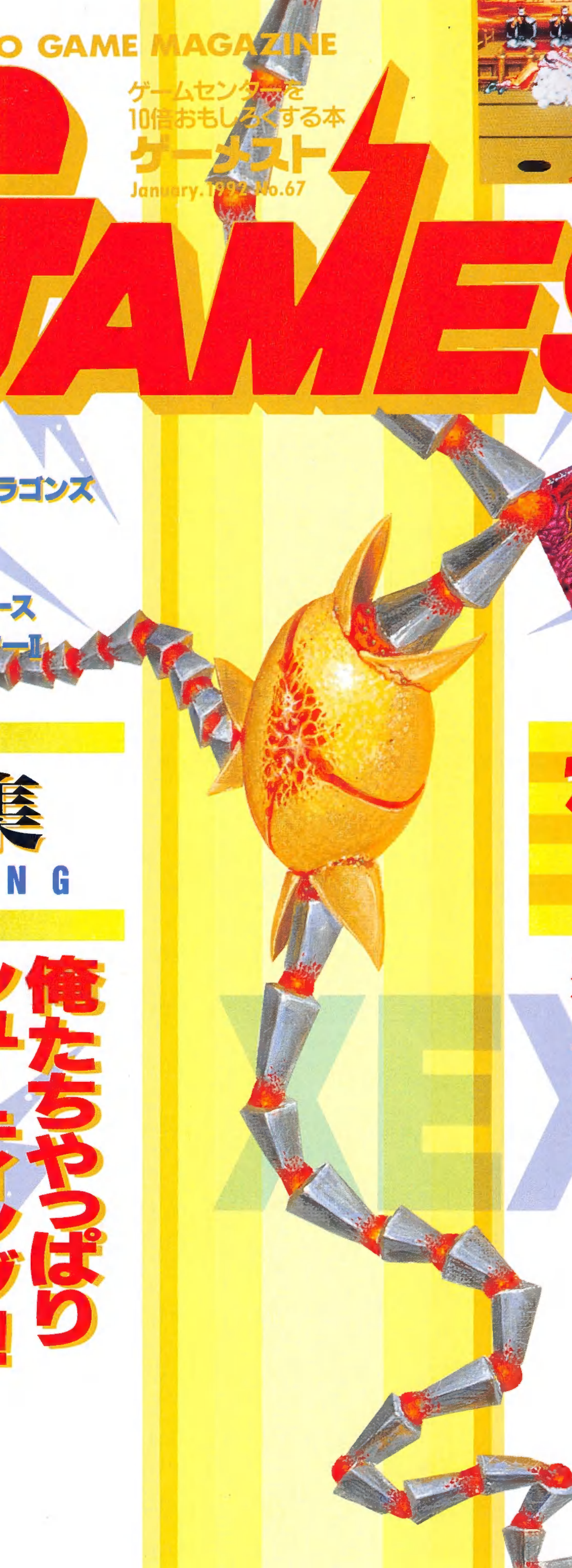
January.1992 No.67

1

500 yen







サンダードラゴン
ザ・キング オブ・ドラゴンズ
レゾン
ギャロップ
サンセットライダース
ストリートファイターII
トレンドパターン

## 特集 SHOOTING

### 俺たちやっぱりシューティング!!

これがトレンド・シューティングだ
シューティングの過去をさぐる
シューティング名所・安地BEST10



## わしづかみ

### ゼクセクス
### キャプテンコマンドー

メタルブラック
キャプテンアメリカ&ジ・アベンジャーズ
スターブレード


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
格闘技。
衝突！転落！大爆走!!地獄のバトルは、怪物マシーンの天国だ。
ぬかるみ、デコボコなんのその。ライバル車には、
愛をこめた体当たり。豪快体力レース「パワーホイールズ」新登場！
初級
CROSSCOUNTRY RACE
中級
MUD BOG RACE
上級
ICY ROAD
破壊レース
CAR CRUSHING!!
POWER WHEELS




1000馬力の怪物マシーンが大集合。キングの座をかけ、変化に富んだ過激コースを大爆走。行く手をはばむ障害物には体当たり！ライバル車を蹴散らしてゴールインを決めてくれ！●プレイ人数：2人（途中参加可能。ただし、単独プレイ）●ラウンド数：4ラウンドからセレクト（初級・中級・上級・破壊）●各コースとも3周を時間内にクリアするか、障害物を破壊するとキミの勝利だ！●基本操作は、ハンドル（ロック TO ロック）、アクセル、ブレーキで。L↔H 2段シフト、スタートボタン付き●ニトロスイッチで爆発的なスピードアップ可能●衝突や転落などのたび車体がボロボロになる画像が登場●誰でも気軽にプレイできる操作のしやすさと臨場感溢れる映像が魅力。




パワーホイールズ

**株式会社タイトー**
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888




Innovations in Recreational Electronic Media　生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。


irem IREM CORPORATION アイレム株式会社

本　　社　（〒550）大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル　☎(06) 535-1060（代表）
東京販売所　（〒106）東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル　☎(03)3442-3081（代表）
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

# かみつけフリント! 触手をのばせ!
# ゼクセクス





**今回は5面まで完全攻略だ(本当は6面までしたかったが、ページの都合で)。しかし、その分内容は充実してるぞ!**

マップ:ずるずる　攻略:やまかわ悠理

## 先月のおさらい

先月は発売前のバージョンということもあって、攻略に少し甘い部分が見られる。そのあたりを再チェックして、ほぼ完全に攻略したので見てほしい。

前の攻略法では、スパイラルレーザーを多用しているが、スパイラルが少し弱くなったため他の武器を使えば楽になる部分がある。

また、一部にハード・ハーデストの難度のものがあるが、当然ここに書いてある攻略法は通用しないとみていい(特に2・3面)。

## 1面 プラネットザウバギア




スタートの編隊は、画面の前方に移動して出現と同時にフリントで倒していくのがはるかに楽。1つ目をこうして敵の出現を確認してからフリントをぶつけるほうがいい。

倒してスピードアップを取る。2つ目もスピードアップを取って、そのままフリントで編隊を倒していく。この間に気合をためておき3つ目はフリント地獄突きで隠れアイテムを出すとともに倒す。

このあと2つ目の隠しアイテムを出すときは、ザコの大軍をひきつけてからフリントシュートをすれば、ザコが持っているスピードアップを取らないで隠しアイテムを取ることができる(1速で進む場合)。2速で進むのなら、ザコが出現すると同時にフリントシュートすればよい。

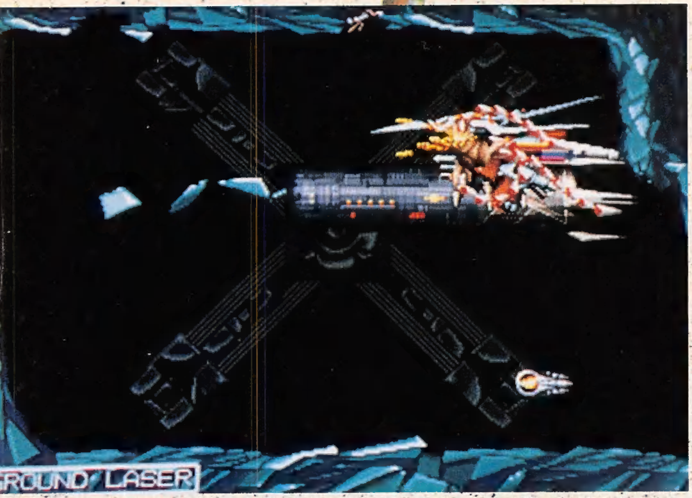
地上に行ってからのダッカーもどきの1匹目は、フリントをハッチにかぶせるようにしたほうがいい。

ボスに行くまでの武器は、慣れないうちはスパイラル→グラウンドとチェンジしていけばいい。慣れればラウンドレーザーでも何でもいいだろう。

## 1面ボス

前座の戦闘機は倒したあとも当たり判定があるので注意。1機目は後ろにいれば突っこんでくる場合にも当たらず安全。2機目は速攻で倒せば何の問題もない。

真のボスは、やはり例のばらまき弾に対する安全地帯は存在しない。比較的当たらない場所は中央にあるピンクの物体が出現する穴ぼこに入ってしまうのがよい。他の場所よりも多少はマシである。

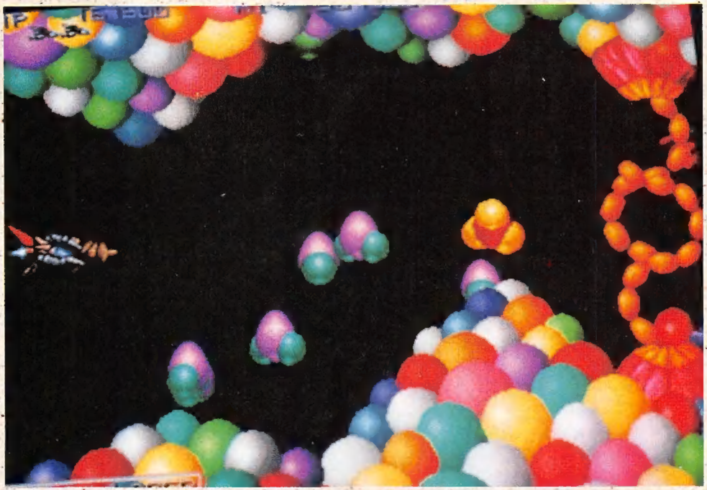



実は微調整でもっと上にめりこむことができる。これならばらまき弾に当たらない。完璧!?

## 2面 プラネットディース

中盤に出てくる円盤を早めに倒すことができればあまり問題はない面。途中に出てくるシャドーレーザーは取ってもいいし、1面で持ってきたスパイラルのままでもよい。シャドーの場合は円盤の出す分子が倒しにくいが、フリントを置けば倒してくれる。分子が中央にジャンプしたときは弾をばらまくので注意。

また、シャドーの場合は後半で上下に分子が出現して若干撃ちにくい。スパイラルのほうが後半が楽なので、このあたりも自分の好きな武器を選んでほしい。全体での武器



弾をばらまかれるとつらいので、ジャンプしたら速攻で倒す。

の選択は、スパイラル→シャドーがどちらかというと楽。

## 2面ボス

ほぼ前回と同じ攻略法が通用する。ボスが左側に来たときに壊したあと出てくる分子の素にさえ注意していれば死ぬことはないだろう。

## 3面 プラネットロー・リール

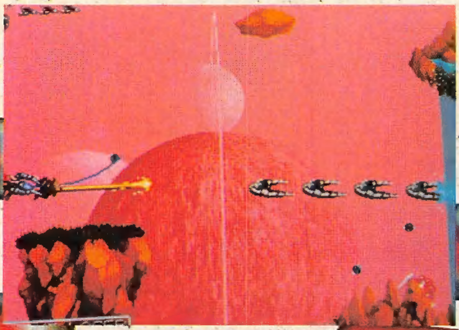
この面は、ずるずるの力作カラーマップでルートを見てほしい。このルートで行くのが安全である。

この面でのポイントは、レーザー戦艦。1機目は出現と同時にフリントを置いて倒す。そして、そのまま自機を上下にスクロールさせないで2・3機目は戦艦の中央を抜けて前に出る（出遅れると死ぬ）か、戦艦を出現させてから下へ移動する（ザコが残っているとアドリブが入る）方法がある。とにかく、戦艦が出現する前に上下にスクロールさせないように。

そのあとは、ルートマップ通りに進んで正面から来るザコをまわりこまれる前に倒す。

滝からわいてくるザコはある程度撃ったら前へ抜ける。いつまでも撃っていると後ろから弾を撃たれ逃げる範囲が狭くてきつくなるし、前方にいる敵に対応するのが遅れるからだ。この場合結果的に後ろから弾を撃たれるのだが、広い場所で弾をよければよけられないことはない。よける自信がなければ、フリントを後方に置いてそれを盾にすればよい。

湖に入るときは魚が少し怖い。上から入る場合は、魚を前方に誘導して地獄突きで一掃する。下から入る場合は前号で書いたフリントワインダーを使う。


こいつを逃すとまわりこんでくる。ハ[illegible]チ[illegible]目印になるので覚えよう。


上下にスクロールさせるときに火を出されることがある。このときは突っこまないように。

火炎砲台は、最初にフリントを飛ばして2～3個壊し、残りも火に当たらないように倒す。特に、上下にスクロールさせるときに火があって、それに突っこんで死ぬことがあるので注意。

火炎砲台をすべて倒したら、地形の陰にいる魚をフリントワインダーを使って倒す。

そして、先に進んでカニ砲台も同じようにフリントワインダーで倒す。1つ目は下から上に、2つ目は上から下へフリントワインダーをかける。

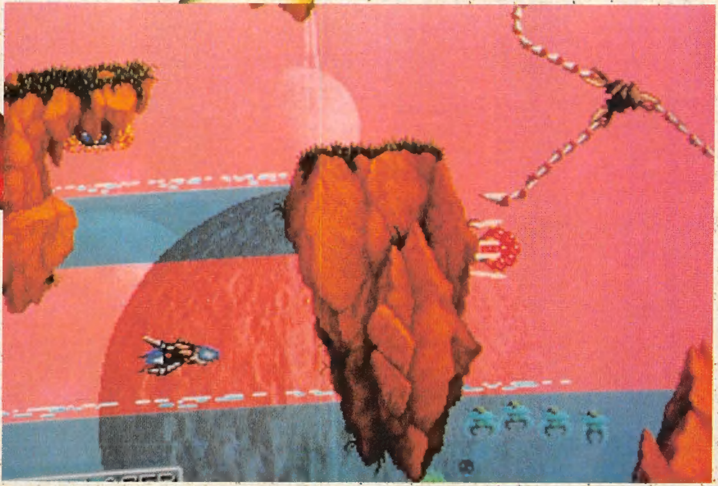
3つ目は普通のワインダーだと地形がじゃまをしてできない。そこで、フリントをカニ砲台の縦座標に合わせ自機をそのまま上なり下なり移動させる。そうすれば、カニ砲台にフリントが当たって倒せる。

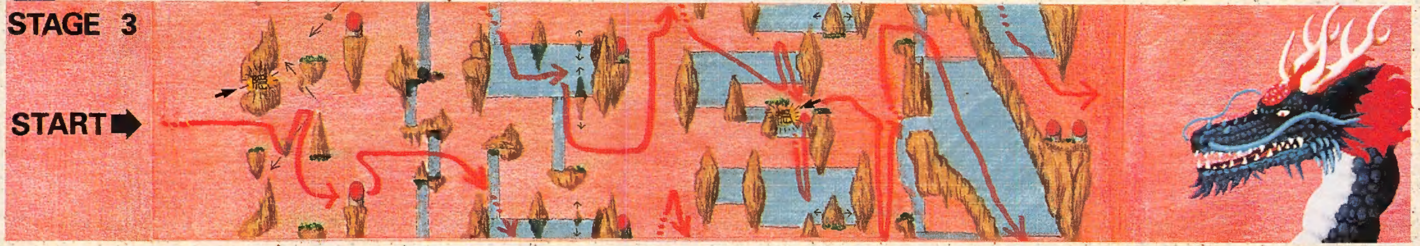
先に進んで滝が見えるが、ここは滝の中にフリントを飛ばし上にワインダーをかけて滝の上から湖に入る。ワインダーをかけるときに湖の中にいるレーザー砲台が出すレーザーに当たる場合があるので注意。そのあとの魚は、1回前方に移動してから地獄突きの広がりを利用して倒す。

最後のエイは前回と同じでよい。他の武器を持っていてホーミングに変えたいときは、湖の出口の先にフリントを置き、カニ砲台をワインダーで倒してそのままフリント[illegible]いていればホーミングを持ったエイが自然にやられてくれる。

復活のときも同じようにできるが、スピードが取れないのでボスが若干きつくなる。


フリントと自機の位置に注目。自機を前に出す変型ワインダーだ。


このカニ砲台を壊すことによって先の展開が楽になる。ちなみにこいつは2つ目。同時に魚なども倒す。



# かみつけフリント!触手をのばせ!

## 3面ボス

ボスを早く倒すにはフリントをめりこますのが一番。レーザーだけだとどうしても遅くなってしまう。

めりこませるには、まず気合をためていてボスの弱点（脳みそ）めがけてシュートすればガッチリくいこむ。くいこませたあと、ボスが画面外へ行ってフリントがはずれたり狙いがずれてフリントがくいこまなかった場合は、フリントを再び呼び戻して気合をためればよい。



フリントシュートをした瞬間にガチッとめりこんでくれる。

## 4面

スタートと同時にフリントを左後方に置く。ホーミングなら中盤までそのままの状態で難なく進める。

その他の武器の場合は、フリントを前に出しフジツボ砲台を壊させる。後ろから出る敵は、いったん前にやりすごしてから倒す。フリントを使っても壊せなかったフジツボ砲台は、しょうがないからやりすごす。とはいってもなるべく多く倒すようにすること。

分岐地点は、やはり上のほうがいい。下へ行くと、ミジンコというか微生物みたいなのが大量に出現する。この微生物はハッチの中に入ると巨大化して固くなり強くなる。ホーミングで来た場合は上のルートのほうがいい。他の武器でも同じようなもの。

上に行く場合、下のルートにも隠しアイテムがあるのでそれを出してから上に行く。画面の一番前に出てホーミング（ないときはフリント）で隠しアイテムを出し、アイテムを確認（1UPならもちろん回収）してからすぐに後ろに移動して上に行く。1速でも十分間にあうが、遅れると地形につぶされるので注意。

上に行ったら、とりあえず隠しアイテムを出す。ハッチは、先手必勝でフリントをくいこませ壊す。アメーバザコには注意。

合流地点では地形に隠れがちなヘエン虫を逃さず倒す。それと同時に下からジャンバー砲台が来るので、下にフリントを置いて倒す。ここでヘエン虫が出すラウンドレーザーは取っても取らなくてもよい。

そして2個目の細胞壁を壊すとともに下からダッカーもどきが出現する。体当たりには注意。

3つ目の細胞壁はフリントとレーザーの両方で壊す。それと同時にアメーバに注意しながら、上のハッチにフリントをくいこませ壊す。壊したら、その先のハッチも壊す。

そして、下のハッチをフリントで壊すのと、上下にダッカーもどきが出現する。下のダッカー（2匹）はスピードとシャドーを持っている。ボスを速攻で倒したければシャドーを取ること。




まあ下のルートはこんな感じです。行く必要は別にない。



下のルートに入り隠れアイテムを出す。




すかさず上のルートへ戻る。遅れると下のルートに行くはめになる。




このフリントを置くことによって安全になる。

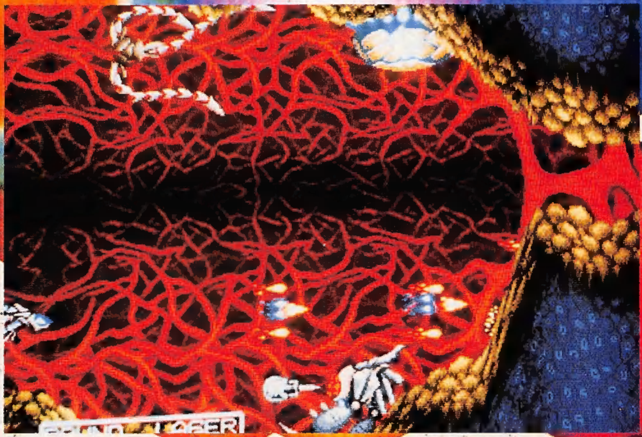
## 4面ボス

基本的なことはまったく前回と同じ。まずは気合をためていて、弱点が見えたと同時に弱点のやや上寄りにフリントを飛ばし自分は後ろにいる。そして横座標を弱点のやや上寄りに位置させ、下の触手の攻撃を下によけるだけ。

触手がフェイントをかけてくるときは、実はフリントの触手にひっかかって攻撃してこないだけなのである。

これを利用して、自機を弱点の横に位置させて後ろにさがり、フリントボタンを連打していれば倒せることも一応できる（触手が3本のとき）。

なお、シャドーを使う場合は、弱点に当てるときに上下に小きざみに動かしたほうが効率がよい。触手をよけることなく倒すことも可能。



いきなり現れるダッカーもどきはシャドーレーザーを持っている。



かなり見苦しいがなぜか死なない。考案者は㋗屋店長。

# ゼクセクス

## 5面 前半

3面と同じく上下2画面がつながっている無限スクロール面。ただ、3面ほど複雑な地形ではなく同じ地形が上下2画面あるように見える。しかし、敵の持ってくるアイテムは上と下では違うのでルートの取りかたしだいでは変なアイテムを取らされるので注意したいところ。

そこで、さっそくマップを見てほしい。

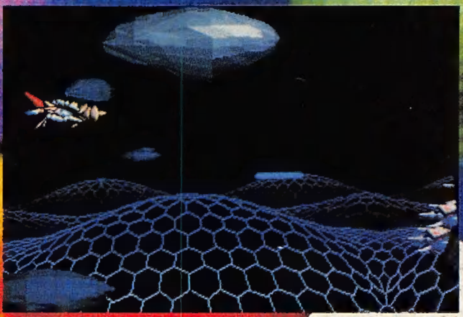
マップの番号がぜひとも押さえておきたいポイントである。

①…スタートと同時に砲台が現れる。こいつを逃すとつらくなるので速攻で倒す。ショットが弱いときは地獄突きで倒す。

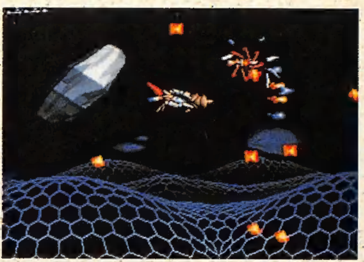
②…砲台を倒して先に進むとレーザーがいきなりくる。マップをよく見てレーザーの[illegible]位置にいること。

③…ここから熱い弾よけ大会。戦闘機は2種類いるので弾をばらまく戦闘機の形は覚えておこう。そして、弾を出してるときはとりあえず弾をよけ、戦闘機が移動しているとき倒しにいく。もし、倒せないで後ろにまわられた場合はフリントを置いて盾にして弾を防げばよい。また、いきなりレーザーがくるので注意。

ここで出るアイテムで取るのはホーミングかサーチ。と



なにもないところからいきなりレーザーが飛んでくる。



ここの場面は少しアドリブが入る。戦闘機は早めに倒そう。

りあえずこの2つが使える。

④…正面から火山弾(?)がバラバラ出てくる。これは周期があるので、2回目の噴火が終わったあとに前に出ればよい。ただ後ろ向きのレーザー砲台には注意。

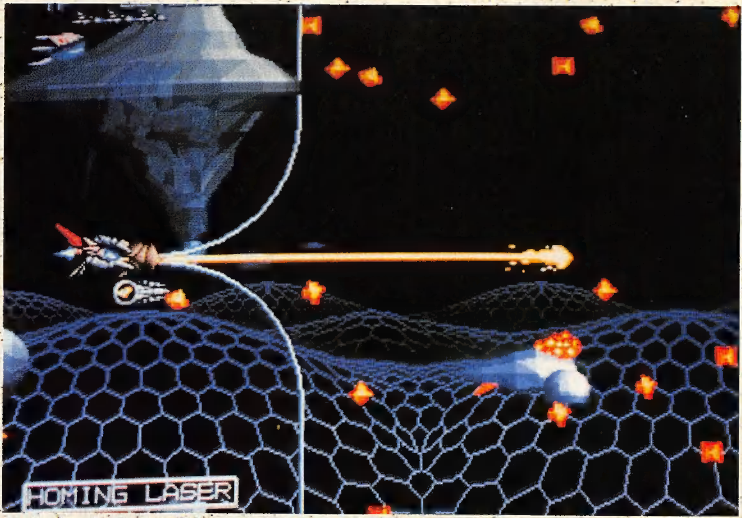
⑤…前に出たときに上に砲台がいていやらしい。ここはフリントをいったん置いて倒す。倒したらすかさずフリントを戻し、その先にある火山の頭にフリントをかぶせて火山弾を出させないようにする(フリントは自機につけたまま)。3回まで火山弾を防ぎ3回目の撃ち休みのときに前に出る。後ろから出てくる火山弾はよける。下より上のほうが若干よけやすい。



後ろ向きレーザー砲台はかなりくせ者。

⑥…ここはレーザー砲台地帯。レーザーはともかく、弾を出してこない戦闘機がいやらしい。しかも通過ルート上にスピードを持った戦闘機が来るので、倒す位置が悪いとスピードを取らされるので注意。

抜け道の先の後ろ向きレーザー砲台は、サーチなら普通に撃てば倒せるが、ホーミングだと少しコツがある。ホーミングを撃つと同時に自機を前後させてワインダーをかけるのである。こうして、できるだけレーザー砲台を倒すこと。




フリントで火口をふさぐ。

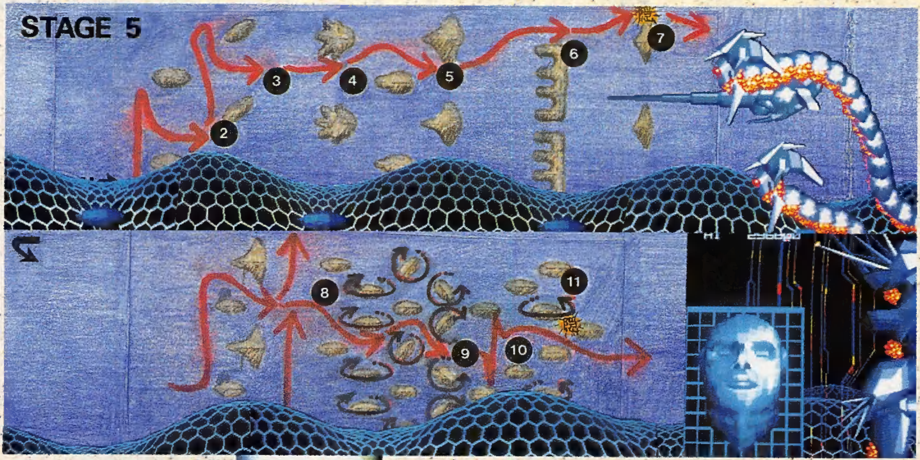
⑦…ここの地形に隠しアイテムがある。だが、急いで取りにいくと、後ろ向きレーザー砲台に、画面外から撃たれることがあるので注意。



自機をうまく動かしてワインダーをかける。



この面最初の隠しアイテム。レーザー砲台を壊してないと怖い。




## 5面中ボス

中ボスは、トゲを突き刺し弾をばらまくやつと、ヘビみたいなやつが2匹。合計3匹いるが、実際にはトゲのやつだけを倒せば先に進めるようになっている。しかし、ヘビを残すとついてくるので結果的には全部倒すことになる。

実際の攻略としては、まずはボスに行くまでに気合をためている。そして、ボスが出現と同時に地獄突きを発射す

# かみつけフリント!触手をのばせ!

る。再び気合をため再発射。これで、最低でもヘビ1匹は倒せる。
このあとは、ヘビがトゲの上にいるときは自機をトゲの下側に、ヘビが下にいるときは自機を上に位置させてフリントを置く。できればトゲの上のほうがよけやすいので、ボス出現時のヘビは上のほうを倒しておきたい。
フリントを置いたあと、トゲのボスが3回突き刺してきたらばらまき弾を出すので、フリントが弾を防いでくれたらそのまま、弾がモロに飛んできたらフリントを呼び戻して弾を防ぐようにする。このとき、ヘビがまだ残っている場合は上にあまりスクロールさせないようにしたい。いきなり上から現れて激突するからだ。よって、上に少しずつ動きながら左右の動きでかわしたいところ。トゲのボスが突き刺しているときにヘビが突っこんできた場合も同じようによけたほうがいい。このときにフリントを呼び戻せば、うまくヘビにフリントが当たり倒すことができる。
とにかくフリントを置いてボスを倒すのがポイント。死んでしまうと装備なしでここをやらされることになるので死なないように。

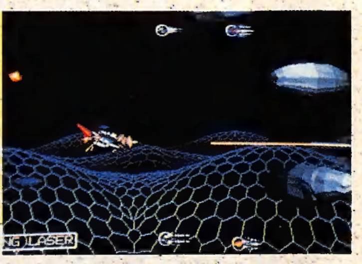


出現と同時に地獄突き発射。

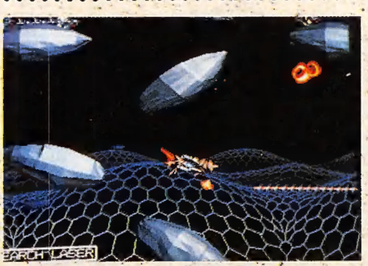

フリントを置けば少しは楽。

## 5面 後半

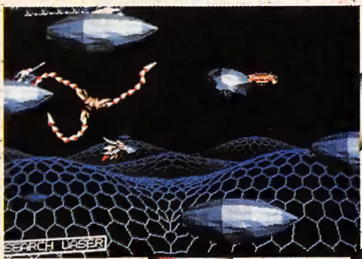
後半は、途中で上に勝手にスクロールしていく、いやらしいところがある。おまけに地形が入り組んでいて、スピードを上げていると少しつらいかもしれない。けど、前半と比べると弾よけ自体は皆無に等しい(1ヵ所だけ)ので、どちらかというと楽だろう。
⑧…ここの砲台はアイテムを持っている。下がグラウンドとスパイラル、上がサーチとホーミング。やはり、サーチかホーミングのほうがいいので、死んでしまったりしたときは必ず取ること。どちらかというと、サーチのほうが楽である。
ここで死ぬと、中ボスまで戻されるので注意。
⑨…このあたりから画面が上にスクロールしはじめる。それと同時に岩がくるくるまわりだす地形になる。
ここで問題になるのが、まわる岩の先にある砲台。ただでさえ狭くてよけづらいのに弾が飛んでくるのだからいやらしい。ここは、弾を見切って前に出て広い場所に出て砲台を壊すことになる。
一応ルート通りに進んでいくのだが、広い場所に出るのが少しきつい。ここはフリントをくっつけて弾を消すように前に出ればよい。または、弾を岩にぶつかるように誘導してから前に出てもよい。
広い場所に出てからは、砲台を倒すのだが、サーチならあまり問題ではない。ホーミングの場合は少しコツがあって、後ろ向きのレーザー砲台を倒したように、ワインダーをかけて手前の砲台を壊すようにする。後方の砲台は普通に撃てば倒せる。
⑩…このハッチは、ばらまき弾を出す戦闘機を出してくる。戦闘機を出される前にハッチを壊せばよい。
⑪…ここの岩の後ろに隠しアイテムがある。ここはサーチなら楽に出せるが、ホーミングだとなかなか出現しないのでフリントで出すのがいい。1UP以外は取る必要はない。もしアイテムを取るときは岩の回転を見切って取ること。



どれを取ろうか迷ってしまう!?



ここの弾よけはいやらしい。



ここの場所で1UPが出たことはまだないなあ。

## 5面 ボス

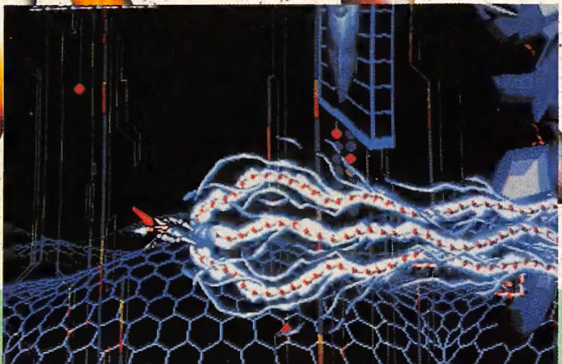
このボスは弱点が3ヵ所ある。本体の上下2ヵ所からホーミング弾(壊せる)を出し攻撃してくる。それとは別に顔の板がくるくるまわり体当たり攻撃をしてくる。
攻略としては、顔の上から上・中の弱点を撃ち、顔の下から下の弱点を撃つことになる。攻撃はすべて地獄突きでおこなう。フリントは切りはなす必要はない。
まず、顔が右側にいるときは、顔の上から上の弱点を撃つ。そして顔が右から左へ移動したあとは、自機を顔の右へ移動させ上と中の弱点を同時に撃つ。このときに飛んでくるホーミング弾はフリントに当てて倒すのだが、顔の上にいる場合は真正面にいればそのまま防げるので問題はない。中の弱点を攻撃しているときが問題で、上から出るホーミング弾がまわりこんでくるのである。これは、1回自機の下へまわしてから正面でフリントに当てて消すのがいい。下からくるホーミングは直接正面に当てて消す。こうして上と中の弱点を倒したら残った下の弱点を倒しにいく。
下の弱点を撃つときの注意点として、下にスクロールさせすぎないということがある。これは、下にスクロールさせすぎると、ボス本体の上から出てくるホーミング弾が、いきなり下から現れるからだ。このことを注意すれば、上から来るホーミング弾の大半が顔に当たって消えてくれるので、思ったより怖くはない。
もし、倒す自信がない人は上のほうで自爆待ちという手も[illegible]。とにかくホーミング弾の[illegible]をしていればい[illegible]、そんなに怖くはな[illegible]。
また、このボスはフリントの触手の数によってホーミング弾のスピードが露骨に変わってしまう。復活時には、フリントとスピードのアイテムが出るので、ハマることはないだろう。



顔が右にいるときは上の弱点を倒す。



顔が左へ行ったら中と上を撃つ。ホーミング弾には注意。


下の弱点を撃つときは下にスクロールさせすぎないように注意。

さて、今月はここまで。とりあえず5面を越せれば、あと一息だ。残すは、6、7面。特に7面の攻防は熱いぞ! では、来月号で会おう!!

!

# コマンドー

CAPTAIN COMMANDO™

**技の使い分けが勝利の決め手だ。投げを使いこなして闘いを有利に進めよう。**

攻略担当ピンチヒッター：FRS-N·O




ダッシュは一度走ったあとは全8方向へ走れる。


三角跳び。壁に向かってジャンプ後再度ジャンプを押して押しっぱなし。


敵をつかんでいるところ。ボディブローと投げはここから入れる。



## これがキャプテンコマンドーだ

ついに発売されたキャプテンコマンドー。プレイしてみた人は、あまりの難度の高さに絶句してしまったんではないでしょうか。ファイナルファイトをやりこんだ人でもそんなに楽には進めません。

前回の記事に続き、今回は基本から4面までの攻略を載せますので、頭にたたきこんで挑戦しましょう。

## 投げて敵をまとめる

ファイナルファイトをやり込んだ人ならもうわかったでしょう。キャプテンコマンドーでも、敵を投げつけて一カ所にまとめるというのが攻略でとても重要になります。

ただし、ファイナルとは違いただまとめてなぐるだけでは片手落ちです。敵の中には飛び道具を持っている奴もいるからです。

では、どうするか？飛び道具を持った敵を優先的につかみにいくようにすればいいでしょう。ここで覚えておいてほしいことは、ザコといえど簡単につかませてくれないということ。わざとらしくつかみにいくと、ザコはマイキャラからなるべく遠ざかろうとする性質があります。ここが決定的にファイナルとは違う点です。もし敵が自分から離れようとしていたら未練がましく追うのはやめましょう。

とにかく、通常面では武器を持った敵を最初に狙っていくようにしましょう。

## 投げの最中は無敵!

敵をつかんで、投げるモーションに入ったら投げ終わるまで自分は無敵です。これを利用すると、ピストルをすり抜けたりロケットランチャーから身を守ったりするのに使えます。レバーの右か左で好きなほうに投げられます。

## 連続技で大ダメージ

これもファイナルファイトをやってた人なら、おなじみの攻撃法。1回のつかみ技で最も大きなダメージを負わせる方法は、ボディブロー×2回+投げです（つかんだらレバーをニュートラルにしてパンチボタンを2回押して、投げたい方向にレバーを入れてパンチボタン）。

## ジャンプ技について

ジャンプ中にレバーを下方向に入れて攻撃すると、跳びひじ打ち（キャプテンコマンドー使用時）になります。ファイナルファイトのときは多用しましたが、今回はここだけの話、役に立ちません。1面はまだ使えなくもないのですが、2面以降は逆になぐられるのがオチです。キャプテンコマンドーと翔はただの跳び蹴りが強く、ほとんど負けません。

## ダッシュジャンプ攻撃について

ダッシュジャンプとなると断然キャプテンコマンドーと翔が強い。しかし、敵に向かってダッシュすると非常にスキが生じやすく危険です。こんなときはUターンダッシュジャンプ攻撃が有効です。敵に向かって反対側にダッシュジャンプし、レバーをニュートラルに入れないようにUターンします。これで攻撃するとダッシュする距離がはぶけて安全です。あとダッシュ中は自由に動けることを覚えておこう。


斜めなどにダッシュしたいときは、一度前へ走ってから斜めに動けばOK。

## 総合的に使えるキャラは…

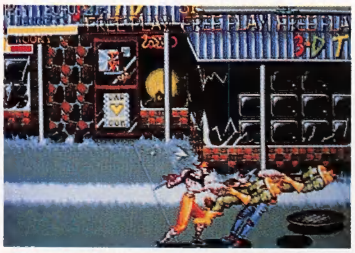
総合的にはリーチが長く、ダッシュ攻撃が強いジェネティが一番いいと思います。

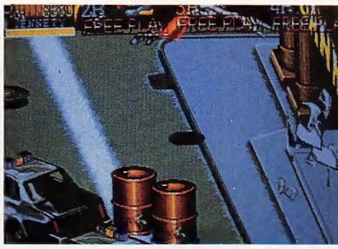
次にキャプテンコマンドーで、ダッシュ攻撃が完璧なら使いやすいでしょう。翔はコマンドーより踏み込んで攻撃するので、一応のリーチは長くなっています。一発一発の攻撃はフーバーが最強です（今月はジェネティ用攻略）。

## STAGE 1 CITY

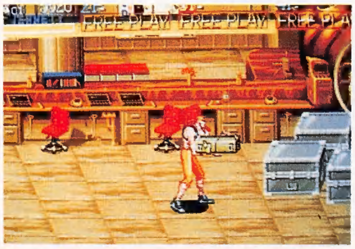
最初は普通に刺すだけで進めます。ウーキー（緑ザコ）とエディ（黄ザコ）は、ふたつのマンホールから出てくるので前で待ってサクサク刺していこう。

銀行が見えたら、ダッシュジャンプ攻撃して割ると500点入ります。着地したら銀行の中からロボットがでてくるので、左へ逃げるとロボットの突進はこの辺で止まる。ロボットには乗らないで壊したほうがいいでしょう。


パンチボタンをたたきながらレバーを敵のほうへ入れると刺しながら押すことができる。

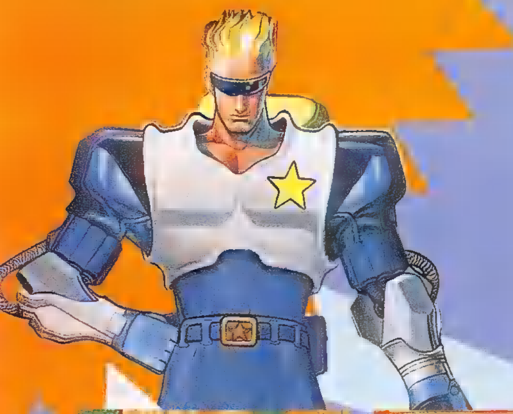

ロボットに割られる前に割ると500点入る。

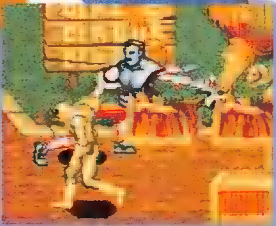



ここでロケットランチャーを撃つとジュラルミンケースで30点入る。

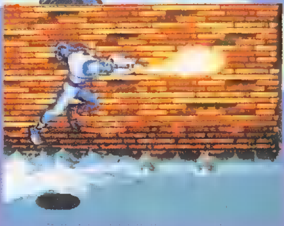
# 気合いで1コインクリアを目指せ

# キャプテン





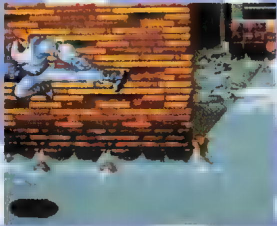
こ、これは！似てると思ったらやっぱりハガーの像!!（本当）



ふり向きキャプテンファイアー。敵から逃げつつ使うと効果的。



サマーソルトキック。レバー上の垂直ジャンプキック。実は威力がある。



写真ではわかりにくいがバックジャンプキック。ファイナルより㊙。



ダッシュ中、走り回って逃げて使うと結構効く。

トが動きを止めます。ここで近づいてナイフで刺す。パトカーの後ろに2個あるドラムカンの中身は肉とロケットランチャーです。スクロールが止まったと同時に左からくるウーキー2人のうち上の1人をつかんで、ボディブローを入れて投げつけます。3つのジュラルミンケースの中身は、レーザー銃、パラライザーガン以外は取らないほうがいいでしょう。ロケットランチャーは、目の前が攻撃できない死角になっているからです。ピストルはダメージを与えるというより敵を足止めするのに使おう。





…と、こうなる。これの繰り返し。



左からくるウーキーをボスへ投げつける。

**ドルグ**（1面ボス）が突っこんできたら、ナイフを連打で止めることができます。ドルグにつかまれると壁に向かってオクラホマスタンピートをしてくることがあります。このときはレバーをガチャガチャしてボタン連打すると脱出することができます。

はじめのうちはドルグを狙うより、わいてくるエディをひたすら投げてドルグを巻き込むとクリアしやすいと思います。ドルグの体力を減らすと出てくるロケットランチャーを撃ってくる奴は、こいつを優先して倒します。ドルグをつかみたいときは真上か真下から近づきましょう。

## STAGE 2 MUSEUM

半画面分くらいスクロールすると、スキップ（ナイフザコ）が2人登場します。離れると、ときどきナイフを投げてくることがあるので、常に座標をずらしておきましょう。

つぎに写真⑨の位置でスクロールを止めてそれ以上進まないようにします。

キャロル（電気女）2人はダッシュ突き（写真⑩）で倒すようにします。

キャロルを倒したら、床の中心のラインに合わせてスクロールを始めるとブレンダ（キャロルの緑色バージョン）を出合いがしらにつかむことができます（写真⑪）。ブレンダをつかんだら右へ投げます。その直後、ソニー（スキップの赤バージョン）が右から2人、左から1人くるので左からくる1人をつかんで右へ投げると、その時点で全員右へ集まっているはず。後は、ブレンダの電気を防ぐためにダッシュジャンプ攻撃かダッシュ突きで攻撃するといいでしょう。ここを過ぎて下に降りたら、サムソン、オルガノ（原始人）をダッシュジャンプ攻撃で刺した直後、左からサムソン2人がくるので右に投げます。

サムソンとオルガノをまとめたら、ナイフで攻撃して上のラインで戦います。そこで数人倒すと左右からマービン（メガネデブ）が1人ずつ出てきます。歩いているところをつかもうとすると、タックルされてしまうので、マービンはひたすらナイフで刺すか、タックルをよけた直後をつか





2面スタート直後。

⑨キャロルを倒すまでは、これ以上絶対にスクロールさせないこと。



⑩地道にいくならダッシュ突きで倒す。



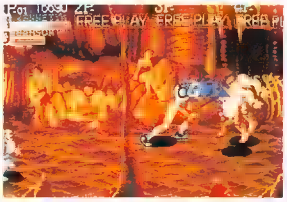
⑪このラインで進むとブレンダをいきなりつかめる。



ブレンダと後ろのソニーを右へ投げてまとめたところ。



左のサムソンをつかんで右にまとめる。



サムソンとオルガノを数人倒すと左右からマービンが出現。



うまく右にまとめたら、マービンと座■を合わせないようにナイフで通常攻撃。

むか、炎を吹いているところを後ろから（横からつかむと炎で燃やされることがある）つかむかのいずれかで対処しよう。まとまったら、マービンと軸を合わせないようにして攻撃します。

ここの敵を一掃したら、少しずつスクロールさせて、ドラムカンが見えたら、ドラムカンの少し下めのラインでダッシュジャンプ攻撃をします。すると、ボスのシュトルム・Jr.に当てられる可能性があります（毎回確実とはいえない）。

シュトルム・Jr.は、ボーガンを連射してきます。ここは基本的に必殺技のスピニングアタックで移動します。これでシュトロム・Jr.のボウガンに対して無敵になれます（注：必殺技を使っても敵に当てない限り体力は減りません）。

必殺技でシュトロム・Jr.の横側に回り込んでナイフで刺すのですが、このときにシュトロム・Jr.がボウガンを連射してきたら、つかむチャンスです。横にボウガンだったらナイフで刺して攻撃を1セット入れます。

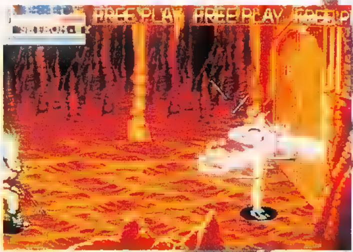
戦っている最中、左からマービンが炎を吹いてきます（写真⑲）。なお、このマービンは、自分で倒すと、フードを出してくれます（たまにギターとかなど、いらないものを出すことがある）。体力が残り少なくなったら、右側で戦うようにして、余裕を持って肉を取るようにしましょう。



シュトルム・Jr.のボウガンは必殺技でかわしつつ、Jr.の横へ回り込むように移動する。



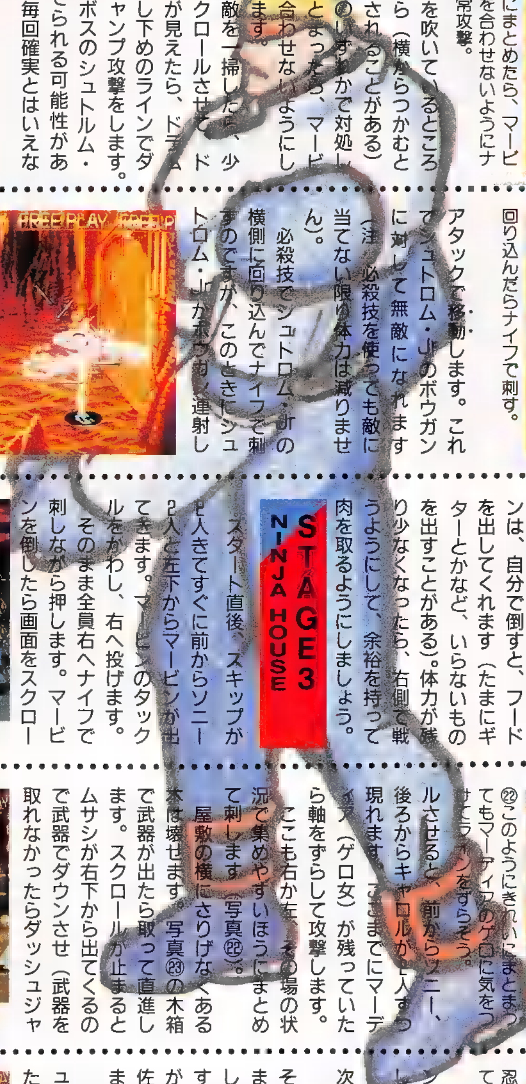
回り込んだらナイフで刺す。



離れたら必殺技。



⑲シュトルム・Jr.の体力ゲージが横色を割ると、マービンが出てきて炎を吹く。



## STAGE 3 NINJA HOUSE

スタート直後、スキップが2人きてすぐに前からソニー2人と左下からマービンが出てきます。マービンのタックルをかわし、右へ投げます。

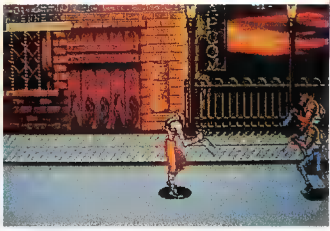
そのまま全員右へナイフで刺しながら押します。マービンを倒したら画面をスクロールさせると、前からソニー、後ろからキャロルが1人ずつ現れます。ここまでにマーディア（ゲロ女）が残っていたら軸をずらして攻撃します。

ここも右か左、その場の状況で集めやすいほうにまとめて刺します（写真㉒）。

屋敷の横にさりげなくある木箱は壊せます。写真㉓の木箱で武器が出たら取って直進します。スクロールが止まるとムサシが右下から出てくるので武器でダウンさせ（武器を取れなかったらダッシュジャンプ攻撃で）右上の木箱を壊します。中身は天井です。ちょっとすると左下から小次郎（赤忍者）が2人きます。その間にマシンガンでダウンさせてまとめ、ダッシュ突きで攻撃します。ここは、ムサシを倒すとシーンクリアになりますが、小次郎を倒すと右下から佐助（緑忍者）が出てきてしまいます。

屋敷に入ったら右へダッシュして、スクロールが止まったら右のくぼみに入って右を向いてナイフ連射（写真㉗）。スクロールが始まったらそのままダッシュ突きの連続で右の壁に忍者軍団を突き押して右の木ではめます（写真㉘）。

ボスのヤマトは画面の上で出現し画面下からムサシが出



まず最初にスキップ２人が来て…



後ろからマービン、前からソニーがくる。



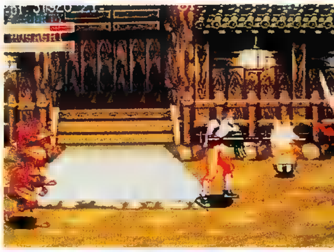
㉒このようにきれいにまとまってもマーディアのゲロに気をつけてラインをずらそう。



㉓使えそうな武器なら取る。



㉑武器で足止めして右上の木箱を壊しておく。



忍者が出たらムサシを左へ投げてまとめる。



…とにかく走れ！



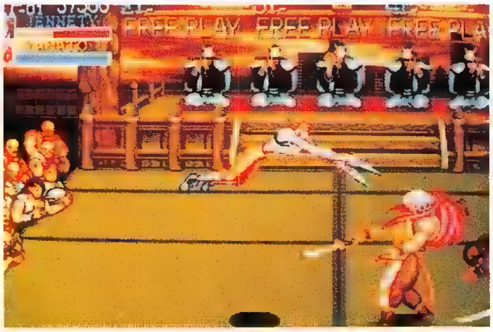
右上へ入って安地のできあがり。



㉘スクロールしたらダッシュ突きで右へ追いやりはめる。



まず目前のムサシへ攻撃。



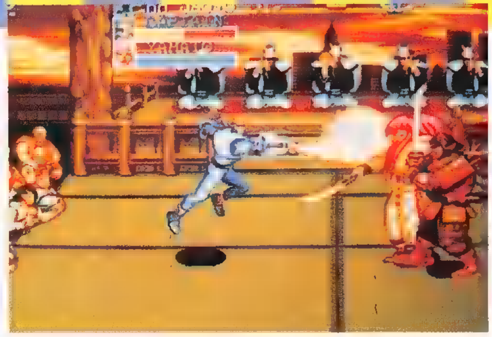
ヤマトとムサシを同一ラインへ並べて、ひたすらダッシュジャンプ攻撃（ヤマトを狙うように）。

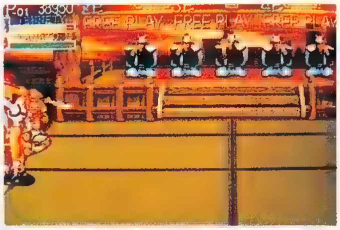
# CAPTAIN COMMANDO™



てくるので、ムサシに向かってダッシュジャンプ攻撃します。

つぎにヤマトとムサシを同一ライン上に並べて、ヤマトに当てるつもりでダッシュジャンプ攻撃してダメージを与えます。ムサシを倒したらダッシュジャンプ突きで画面端へ押して、一番端へついたらすぐ上へ移動して真横からつかんで投げはめします。白く光ったら忍者を出す合図です（写真㉝）。忍者は計2回出し、1回目2人、2回目3人です（忍者は画面内に3人しか出現できません）。忍者が出てきても安全に進むならダッシュジャンプ攻撃でいくといいでしょう。ごくまれにですが、忍者を出さないのに白く光ることがあります。



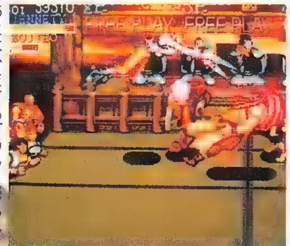


参考までに。キャプテンならこのくらい離れた位置でファイアーを使う（もう少し遠いとベスト）。

ダッシュ突きで端まで行ったら上からつかめる。



㉝忍者を出したこの瞬間もヤマトをつかめる。



あとはひたすらダッシュジャンプ攻撃（下に忍者がいてもボディプレスぎみになるから大丈夫）。

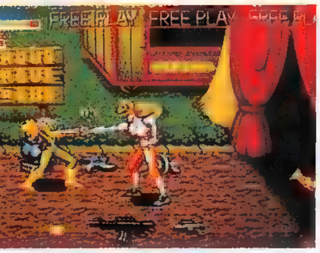
## STAGE4 CIRCUS CAMP

いきなり木箱が6つ置いてある。ウーキーは2人いるが奥の1人はスタートした瞬間逃げてしまいます。このうち右下のひとつはフードで、天丼や肉が入っていることがあります。ここは、ウーキーを倒すと自動的にクリアしてしまいます。持っていける武器で有効なものは、パラライザーガン、マシンガン、レーザーガンなど。小屋の中に入ったらロケットランチャー兵が2人います。縦軸を合わせないように横からつかめば問題ないでしょう。

サーカス広場は、右上へロボット2台を誘導して垂直ジャンプひざ蹴りを2〜3回入れてからすぐ武器を使い切って写真㊳の位置でナイフ連打。もしも後ろへ回り込まれたら、つかまえて逆に投げます。

ボス通路の背景にあるガラス管は壊せる（1つ500点）。

攻略法は、斜めダッシュ突きかダッシュジャンプ攻撃。いると一発入ります。ここの攻撃を当てると光って、上からドラムカンを落としてきます。こうなったら、スピニングアタックでドラムカンを壊して、そのままボスにも当てるようにしよう（必殺技で減らされる体力は1回分です）。



今、レーザー銃の置いてあるところにあった箱はフードが出ることもある。



ここでは横座標を合わせないように。



ロボット2体を重ねて垂直ひざ落とし。



㊳あとは端でサクサク刺していればいい。



「パリーン」ひとつ500点なり。



出て来た瞬間に一突き…。

攻略法は、ななめダッシュ突きかダッシュジャンプ攻撃。

跳んできたらスピニングアタック。ダウンさせるような



ローリングなどの攻撃は必殺技を使ったほうが無難。



㊷斜めからダッシュジャンプすると決まりやすい。



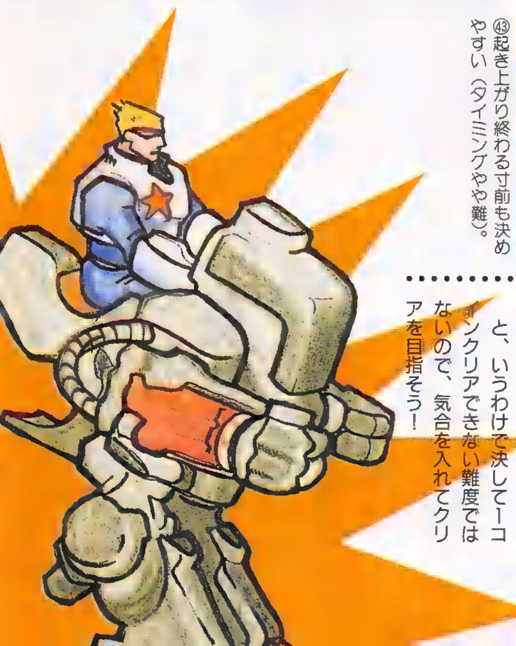
㊸起き上がり終わる寸前も決めやすい（タイミングやや難）。



ドラムカンが落ちてきたら迷わずスピニングアタック。

### ▼来月はくわしく攻略！

とりあえず今月は私が代役で攻略を担当しましたが、来月からは再び、ぜんじ編集長が攻略します。かなり難しいゲームですが、全部で9面あります。私は現時点で1コイン6面ボスなのですが、カプコンの開発者の中には1コイン8面という猛者がいるそうです（すごい…ちなみにイージーはすでに1コインALLしているそうです）。と、いうわけで決して1コインクリアできない難度ではないので、気合を入れてクリアを目指そう！



戦いはここまできてしまった…

F2システム第17弾

# METAL BLACK

## メタルブラック






あのガンフロンティアをつくったチームが横スクロールシューティングを発表。その名もメタルブラック（半機半獣）だ。




### 妥協＝平和か？ ストーリー

宇宙侵略軍ワイルドリザード。奴らの非情な攻撃の前に、妥協という名の平和を選んだ政治家たち。そのために開発の最終段階だった〈メタルブラック〉も一度は闇に封印されたのだった。

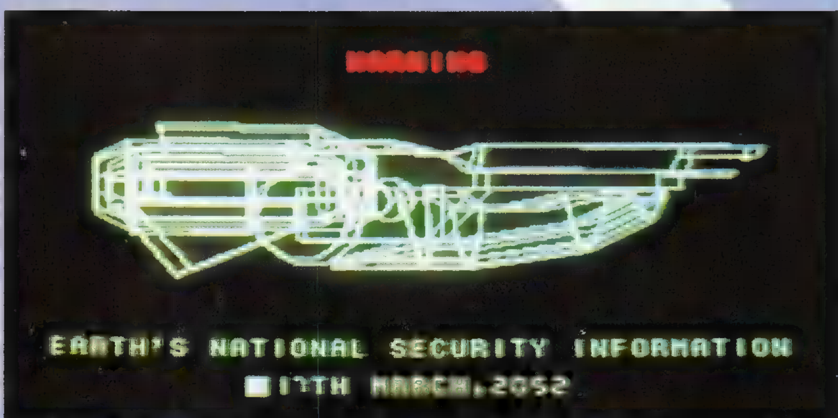
そして再び、地球が死に絶えようとしているそのとき、闇を解き放ち〈メタルブラック〉が蘇った！

### 激しいニューロンの奪い合い！

いつも画面内を浮遊している、赤青黄の3色の球が集まった物体をニューロンと呼びます。これを取り続けることにより、自機のパワーアップを行います。ただし敵キャラの一部、ボスキャラなどもニューロンを回収してパワーアップします。

8方向レバーで自機、ボーナス面のカーソルの移動、Aボタンでメインショット、Bボタンでこのゲームの売りの









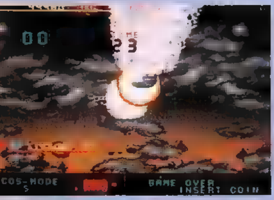
敵もパワーアップ、MAXレーザーを撃つの図。



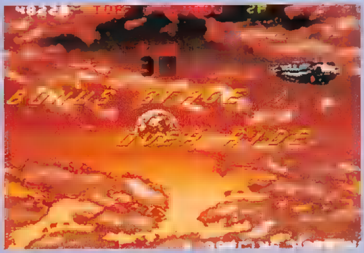

朽ちた空母かと思えば…。




これがニューロンだ。



ロックオン、ミサイル発射の図。この弾は目標破壊までホーミングする。



ボーナスステージ①。



「ガンフロンティア爆発」が今、再び!



ボス死去。そして…。



実はただのロケットではない。不用心に近づくと…。



さんざん逃げた挙句、彼はミサイルのえじきに。命中率100%。

ひとつといえる、エネルギー解放攻撃ができます。これはレベルによって威力、持続時間が変化します。Bボタンは一度押して離すと今まで溜めたニューロンパワーを画面全体に解放して敵にダメージを与えます。また、押しっぱなしていると前方に集中攻撃ができます(MAXビーム攻撃)。

## ビーム合戦に勝て!

自機のビームと敵のビームには互いにHIT判定があり、ノーマルビームvs.ノーマルビーム、ノーマルビームvs.MAXビーム、MAXビームvs.MAXビームといったビーム戦ができます。特にMAXビームvs.MAXビームは、強力なエネルギーホールを生み出し、これ自体にHITが発生して敵か自分に向かってきます。これはMAXビームのレベルの弱いほうへと飛んできます。

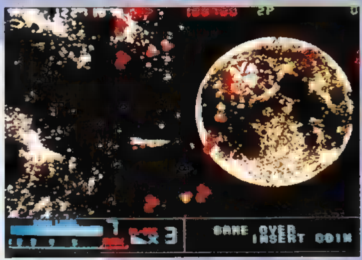
発生したエネルギーホールが青のときはプレイヤーの勝ちで、敵へ向かってエネルギー体が突っ込んで大ダメージを与えますが、発生したエネルギーが赤だったらプレイヤーの負けでエネルギー体は自機のほうへ進んできます。

使い方のコツは、敵がMAXビームを撃つまでこちらは解放せずにノーマルショットで戦い、その間にニューロンを取ってレベルを上げて、敵がMAXビームを撃ってきたら、こちらもMAXビームを解放してエネルギー干渉を起こしてエネルギーホールを敵にぶつけるという方法がいいでしょう。

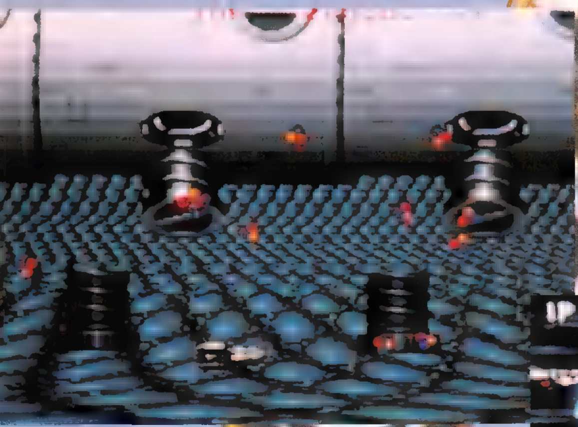
全8面で、オールクリアするとエンディングが、6面でゲームオーバーになると、別なエンディングが君を待っている。(コメ太郎)



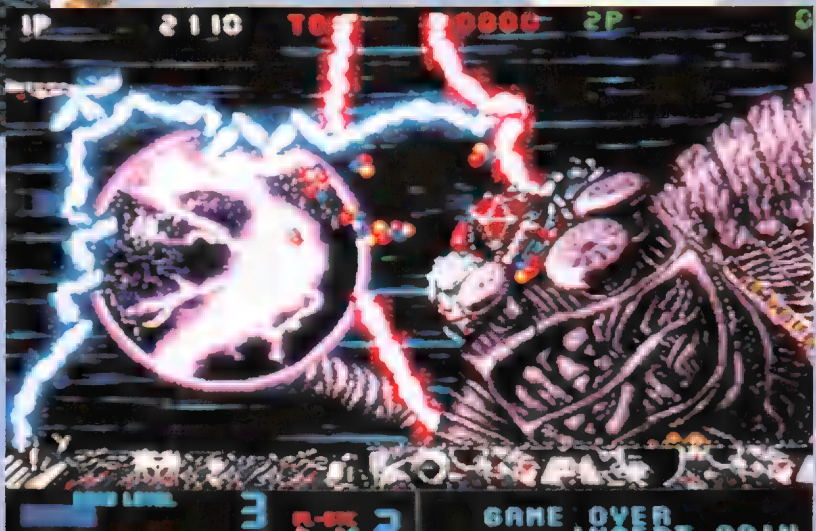
このボスは球体を残し、それが反射板となってレーザーを屈折させる。



デュアルムーンの片われ。実は…。



謎の物体。巨大なボルトが…。何か起こるのだろうか?



このゲームの一番面白いシーンだ。敵MAXレーザーvs.自機MAXレーザー―さて勝つのは…!?

# CAPTAIN AMERICA AND The AVENGERS

**よかろう、私が君らに引導をわたそう…何のかって?もちろん、アベンジャーズの世界へのだっ!!**

**正義の味方って聞いて、素直にうなずける奴ってあまりいないけど、この人たちは違うね。おかげで心置きなく敵をぶちのめせるってもんだ！**

サンダーゾーンの攻略やりたいな…
と、いまだにぼやく、KAL



個人的に大好きなデコゲームの新作、それもアクションときたら、こりゃ、やるしかありまへんがなっ！

## テキパキといきますぜ

ゲーム内容はいたってスタンダードな(基本的には、だ)アクションゲーム。まあ、サンダーゾーンの主人公から銃器類を使って格闘させたら、てなカンジのものを連想していただこう。ズバリな説明だな、今のは。

では具体的な操作方法はどうか。

8方向レバーで移動。同じ方向に2回入れるとダッシュ。ボタンは2つで、Aでアタック、Bでジャンプ。

アイテムの中には「持ち上げられる物」というものがあって、これらの近くでAを押すと①持ち上げる②もう1度Aを押すことで投げる、になる。密着すれば敵を持ち上げることもできる。なお、これらのモノを持ち上げながらの移動も可能で、その効果(威力など)は大、といっておこう。

### 持ち上げられるモノ




先の説明にあったダッシュ中にAで、ダッシュ攻撃ができる。これは…まァ、心を和ませるときに使おう。アイアンマンが一番笑える。

Bのジャンプは、ボタンを押している長さによって滞空時間が変わる。ジャンプ中は画面内の上下左右どの方向にも動けるので覚えておこう。

ジャンプ中にAでジャンプアタック。これはかなり応用のしがいがあり、ぜひマスターしておくべき操作法だ。また、キャラによって違いがあり、C・アメリカとホークアイは跳び蹴り(大ジャンプ)とシールドアタック(小ジャンプ)で、ヴィジョンとアイアンマンは光線攻撃オンリーだ。

で、肝心な「だから実際どう違うんだ」という点だが、跳び蹴りは「早い、鋭く切り込む」。シールドアタックは「遅いがすぐ出せる、付近の敵を巻き込む」。両方共通で「敵に触れる、そこに着地する」。

光線攻撃は「光線の出る角度が決まっている、出した後も移動できる。敵に触れない」。もうおわかりと思うが光線攻撃のほうが絶対有利だ。

ジャンプ中に光線攻撃をして、違う(離れた)所に着地する。特にボス戦で効果を発揮する。

A+Bでそれぞれの飛び道具を使う。が、落ちてる物を投げつけるのが効果はデカイ


アイアンマンは離れて攻撃できるのに、キャプテンアメリカは……。

(前者は敵にガードされる時があるが、後者は必ずヒット)。ジャンプ中でも受けつけてくれるぞ(C・アメリカとホークアイは覚えておくに越したことはない)。

## 横シューだぜ、横シュー!!

このゲームには横スクロールのシューティングシーンがある、なんてこたァ、良い子のゲーメスト読者はもう知ってるよな!何?知らない!?んじゃあ説明すっかな。

この横シュー面では主人公は画面中を移動できる。また、全員飛び道具による攻撃をするので、A+Bの飛び道具攻撃はできない(当然ジャンプ攻撃やダッシュアタックなんかも無理)。A、Bどっちを押しても弾が出るぞ。

実はこのモードでもキャラによる違いがある。C・アメリカとホークアイは、何か変な物(笑)に乗らないと飛行できず、ついでにそいつの当たり判定がデカイ!ところが、ヴィジョンとアイアンマンは自力で飛行が可能なため、上下の当たり判定が小さい(うすいのね)。


長方形と正方形の当たり判定。横シューでどっちが有利かは一目瞭然。

通常時・横シュー時・キャラなどすべてに共通してAを押し続けることで「ガード」体制をとることができる。効果のほどは…わかんなァい(ビシッ)。…ガードしながら歩くこともできるぞ。個人的にこの時のホークアイが好きだ(弓をぶらぶらさせんの)。

## おおっと街中(まちなか)でいきなりアトラクションショーかァ!?

ええ、肝心なことを言い忘れていたが、主人公たちはライフ制で、底をつくとゲームオーバーだ。

ステージ構成のほうに目を向けてみると…。やっぱり中ボスやステージボスとのセリフのやりとりがおもしろい。セ○のスパ○ダーマンの主人公である「サブマリナー」が脇役で出演していたり、などの細かい発見もあってなかなかいいぞ、これ。

初めのうちは銀行強盗などを相手にしている主人公たちだが、しまいには宇宙へと行ってしまうぶっとんだ展開も味があってグー。あァ、味があるっていいなァ。


この後サブマリナーも登場。このノリで最後までいってしまう。

## まとめ

なんか前半の文を読む限りでは、ヴィジョンとアイアンマンを使ったほうが全然いいってカンジ。だってねエ、わざわざ不利なキャラを使うことないもんねエ。ま、ゲームは有利・不利じゃねエや!って人はいいけどね、別に。

さァ、どうするキャプテンアメリカァ!! (ホークアイはカッコいいから許す)

## 1



## CAPTAIN AMERICA

本名＝スティーブ・ロジャース

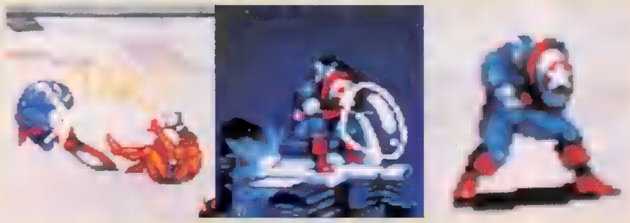
第２次大戦中スーパーソルジャーの人体実験に志願した、ただ１人の人間兵器である。

戦術と格闘技のプロでシールド投げが得意技である。

飛び道具攻撃　ダッシュ攻撃　ジャンプアタック(大)



ジャンプアタック(小)　横シューモード　ガード



## 2



## HAWKEYE

本名＝クリント・バートン

ホークアイは、キャプテンアメリカのもとで戦術の訓練を受けたヒーローである。

驚異的な視力と特意技の弓を使って敵を倒す。

飛び道具攻撃　ダッシュ攻撃　ジャンプアタック(大)



ジャンプアタック(小)　横シューモード　ガード



## 3

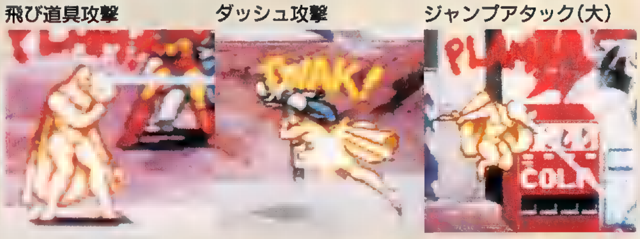


## VISION

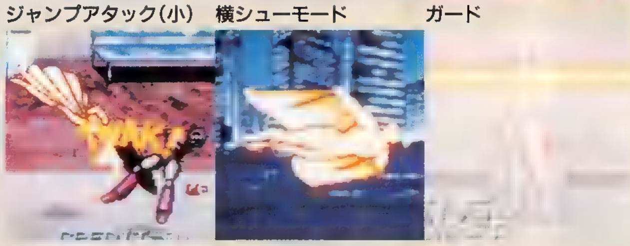
本名＝アンドロイド

生物学とエンジニアリングの知識を持ったアンドロイドである。彼の力は、額の宝石を通して集められる光エネルギーであり、そのエネルギーを使ったソーラービームが彼の得意技である。

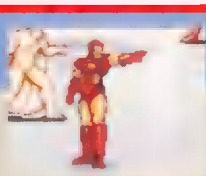
飛び道具攻撃　ダッシュ攻撃　ジャンプアタック(大)



ジャンプアタック(小)　横シューモード　ガード



## 4



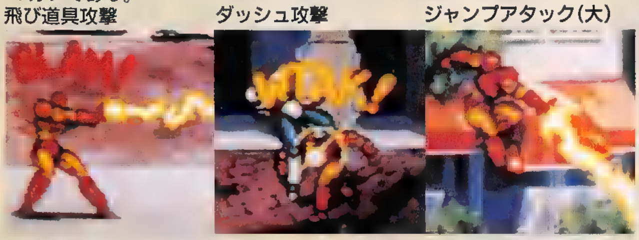
## IRON MAN

本名＝トニー・スターク

スターク工場の社長で武器の発明家である。

アイアンマンのすべての力は、鋼鉄の鎧スーツからきており、スーツの力で水中や宇宙空間の移動も可能である。得意技は手から発射されるプラズマガンである。

飛び道具攻撃　ダッシュ攻撃　ジャンプアタック(大)



ジャンプアタック(小)　横シューモード　ガード



## こいつを倒せばクリアだ！

# スターブレード

## これが最後の攻防だ!!

©(株)ナムコ

**逃げるボス、そいつを追いつめる。**
**1対1のバトルが最後の戦いだ。**

### 逃がさん！

「お前を、お前を倒さんことには、本当の平和をとりもどすことはできん！どこまでもお前を追ってやるぞーっ！宇宙のはてまでもだ！」

ここまでくるとこーんな気分になるよね。

ストーリーの関係上、ほっといてもクリア（自爆してしまう！）できるのだが、やはり倒さん（撃ち込んで）と気がすまないのだ！

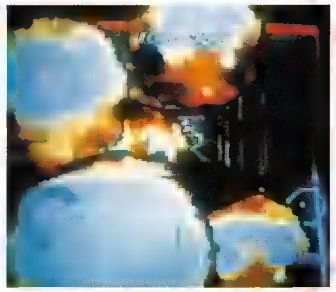
1対1のバトル。君はどれだけ撃ち込めるかな。



逃がさん！お前は絶対倒してやる！



外へ！きっちりロックし、バリバリ撃とう。



爆風の中、ボスを狙いガンガン撃ち込もう。



前方にはこわれていく構築物。その前にいるボスをすばやく発見し、撃ち込もう。





暗い宇宙では、この弾は見にくい。注意せよ。

この攻撃！絶対よけられない。シールドがほとんどないときにこれをくらうと終わりだ。



ミサイルを撃たれた！速攻でおとしにいこう。シールドが残っているようだったら無視し、撃ち込んでもいい。



またミサイル！シールドを気にしつつ、壊しに行くかを決めよう。よーし残ってる、無視だ。



右にはミサイル。そしてレーザーを撃たれた。ミサイルは無視し、どんどん撃ち込もう。



画面のギリギリのところをウロウロする。動きが速いので気をつけよう。



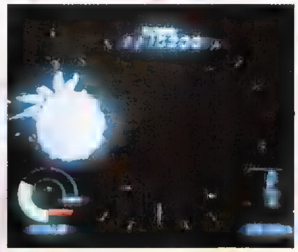
グワッと、いきなり下から現れる。狙え！



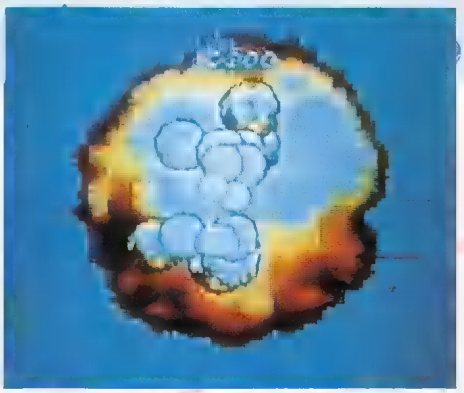
撃ち込む！撃ち込む！撃ち込む!!

# スターブレード

ビデオから撮影したもんだから画面があんまりきれいじゃない(先月号も)。読者のみな様ゴメン。下の半調写真はナムコさんが送ってくれたものだ。きれいな写真をのせたいよー。



ボワーン!やった、爆発した!



ズガガーーーン!!



この広い宇宙に、残骸がとびちっていく…。



この宇宙に平和がもどったのであった。



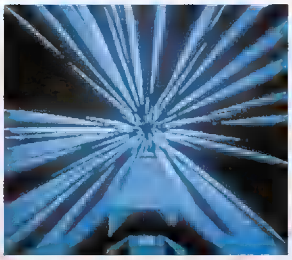
母艦へもどろう!



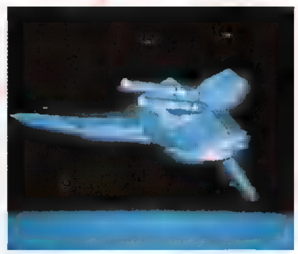
なんと後ろから、自分のと同じ機体が何機もくるではないか。

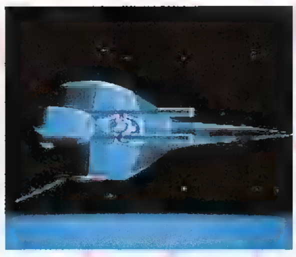


最後のワープ!



そしてワープアウト、そ、そこはもう…。

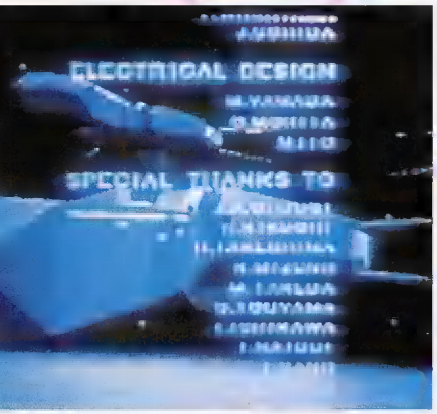




自機のまわりをカメラ?がぐるりとまわる。



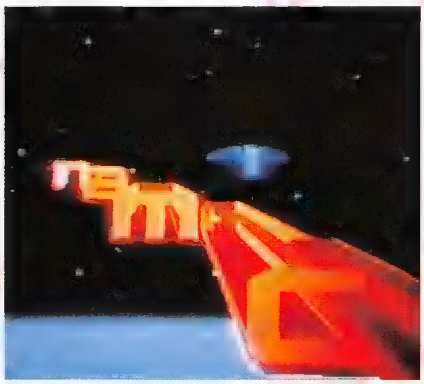
これが私のマイシップなのだ。



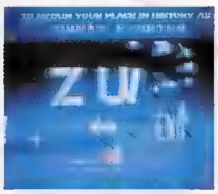

スタッフロールの後ろには３隻の母艦が!



戦士たちは母艦へ帰り、そして母星へ帰っていくのであった。



「ナムコ!」




「Ｚ」「Ｕ」…ガシーン!

## エンディングからネーミングへ

ボスとの対決で、このゲーム上では、初めてBGMが流れる。ムード満点だね。

熱い戦いは、君の勝利で終わる。

涙のエンディングだ!

自分にはこれだけの援軍がいたのだ(手伝ってくれたのかねえ、この人たち)。

平和をとりもどすために戦った戦士たちは、目前に現れる母艦へ、帰艦するのであった。

そしてスタッフロールへ…。おおーっ、サウンドは細江さんであったか(ネーミングの曲でやっとわかったけど)。

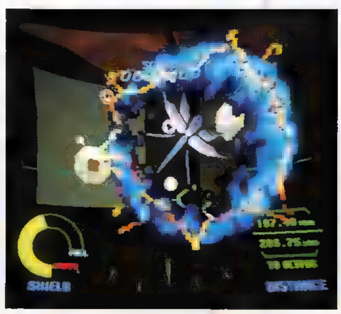
そしてネーミングへ。ポリゴンを使った、大迫力のスコアたちがバーンと出現してくるのだ。特に、トップをとるとでかーい!

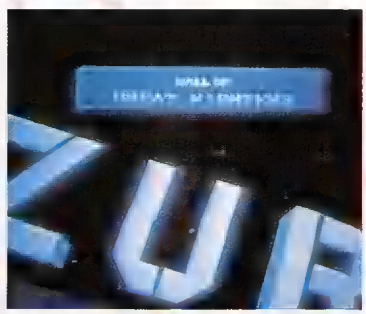
初めてみると(初クリアだとなおさらー)、すごく感動できるのだ。もうこの演出には脱帽!身体がふるえてくるよね。

君もこれを体験してみてはいかがかな。気持ちいいっすよーっ!

今回でとりあえずクリア。次回では、もっとレベルを上げ、1クレジットでクリアを狙いたいですね。がんばるべえ!(するする)

これもナムコさんが送ってくれたきれいな写真。






「ズーーーン」って感じで「ＺＵＲ」が現れるのだ。超感動もの!


Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION ©VIDEO SYSTEM 1991
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FOCA
フジテレビ OFFICIAL
世界初！公式F-1GPシミュレーション
君のレーシングスピリットが試される！
F-1 GRAND PRIX
通信機能搭載！
多人数同時プレイOK！
TEAM SELECT
DRIVER SELECT
A. SENNA
G. BERGER
JAPAN
SUZUKA
★夢・ファンタスティックプレイ★
SYSTEM
VIDEO SYSTEM
本社／〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358(代) FAX.075(723)0365

# CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
1 No.67 January 1992

11月10日、㋘屋宅配便in熊谷ゲームガリバーのストⅡ大会は史上最大の熱い戦いになった。編集部員3人で54人と対戦するというボリュームもすごいが、何といっても平均レベルの高さには圧倒的なものがあった。みんな極度に鍛えられていて、並大抵のやり方では通用しないのだ。今、ストⅡ対戦熱はくるところまできてしまったようだ。



## 震えがくるぜ!ゾクゾク大攻略



## 特集 俺たちやっぱりシューティング



## ニューゲームWASSHOI



## ストリートファイターII



## 好評連載



表紙©コナミ：ゼクセクス

### 広告掲載ページご案内

ゲーメスト1月号

今、壮絶なエネルギー合戦が始まる

# メタルブラック

単純明快なパワーアップ、低めの難易度。ショットもセミオートだから、連射力が弱くてシューティングは苦手だという人もこれを読んでプレイしてみよう！

## エネルギー開放が勝敗の決め手

紹介のページにもあるとおり、パワーアップはニューロンという生命体を取ることによって行います。これを取ると自機のショットレベルが上がると同時にBボタンで使用するMAXレーザーも威力が上がります（双方ともに5段階）。

MAXレーザーは、Bボタンを押しっぱなしにしておくと集中攻撃、ボタンから手を離すと画面全体の敵にダメージを与える拡散攻撃の2通りがあるが、前者は対ボスクラスの敵に、後者は通常面でのいわゆるメガクラッシュ的な使い方をするといいでしょう。

どちらも時間制で、レベルゲージがある間中使用でき、この時間内であれば、集中攻撃と拡散攻撃の両方使いわけることができます。

MAXレーザーを使う点で頭に入れておいてほしいことが2つあります。

ひとつは、MAXレーザーを使っているときにニューロンを取ると使用時間が延ばせるということ（逆に早くノーマルショットに戻したいときはニューロンを取ってはいけないということですよ－）。

もうひとつはMAXレーザーを使い切るとノーマルショットは再びレベル1に戻っています。また、拡散攻撃はレベルMAXになっていないと使えません。またレベル2以降は拡散しません。

## ボスのMAXレーザーにはMAXレーザーで応戦

ボスクラスの敵が触手を使ってニューロンを取ってレベルアップし、中には大ボスともなるとMAXレーザーを撃ちながら移動する敵もいます。

こうなったら、こちらもMAXレーザーで応戦しましょう。MAXレーザー対MAXレーザーは強大なエネルギー干渉を引き起こし、エネルギーボールを発生させます。このエネルギーボールが完成した時点でレベルの弱い方へと突進します。見分け方は完成したエネルギーボールの色で分かります。

青系統ならプレイヤーの勝ち。赤系統ならボスの勝ち。赤でも、うまく画面の上か下などに引きつけて避けることができます。でもレベル5で使ってその間中ニューロンを取り続けていれば、まず赤いエネルギーボールになることはありません。

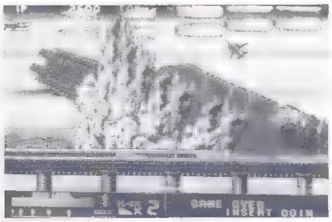
## ROUND1 DOWN TO THE EARTH 地球

まず最初にニューロンが大量にバラまかれています。たくさん取って早くレベルアップさせましょう。ただ、弾を撃ちながら回収しないと、ときどき前方から飛んでくるF－14などに体当たりされる恐れがある。

そうこうしていると朽ち果てた空母が見えてくる。ここで前へ出るとはまってしまう。いきなりせり上がってきてつぶされてしまいます。

ここは、左上で待ち、空母がせり上がったら、下へ移動します（写真①）。これは勝手に自爆してしまうので（撃って倒すことはできないし、撃っても点にならない）、沈んだら前へ抜けます。

すると、沈んだ砂煙の中から先程の本体が現れる。今度はホーミングミサイルを撃ってくるので離れて攻撃しましょう（写真②）。



空母が浮上したら下へ（写真①）。



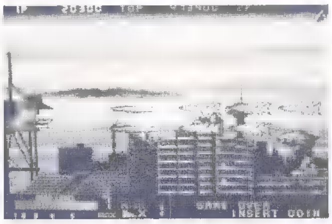
逃げようとする中ボス。ホーミングに気をつけよう（写真②）。

つぎに、朽ちた潜水艦のところでクダニ（超小型のノミ型ザコ）が50匹くらいの群れをなしてジャンプしてきます。これは自機のセミオートで撃ち切れるので正面で撃ちまくった方が、変に避けるよりも安全です。

少し斜めスクロールして地形がある所はインガム（赤い歩行メカ。レーザーを撃ってくる）を、写真④のような位置から先手をうって倒してしまおう。



このラインで撃ち込む。



ビルすれすれを狙って撃つ（写真④）。

## ROUND1 BOSS アバルトヘッド

ボスは自機のショットと同一のビームを撃ってきます。もちろん、このビームはこちらのショットで撃ち消すことができます。

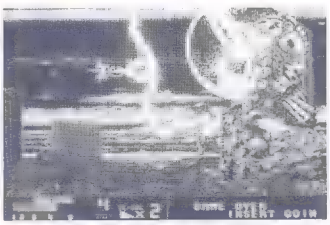
ボスが触手を使ってニューロンを回収すると（触手は触れてもミスにならない）パワーアップして、MAXレーザーを撃ってくるので、いつまでもボスの口の辺りにいないようにしましょう。

ボスがMAXレーザーを撃ってきたら、こちらもMAXレーザーを撃ちます。エネルギー干渉を起こしたら、ニューロンを回収して少しでもレベルダウンを防ごう。

エネルギーボールがボスを貫通して消えたら、しぼみかけているMAXレーザーで頭をあぶれば、その時点でクリアしているでしょう。



エネルギー干渉開始！



ボスのパワーに勝った。

## BONUS STAGE1 大気圏 OVERRIDE

黄色いカーソルでザコ5匹を撃ちます。一度撃ったら、そのザコは絶対逃げられません。手前にいるときより中距離にいる方がロックオンしやすいようです。

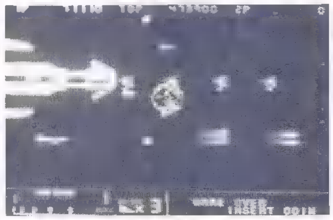
## ROUND2 CRY FOR THE MOON 月

このラウンドで気をつけることは、突然、後ろから出現するロケットです。中には弾頭部が割れて5WAYミサイルを撃ってきます。レベル5なら、横から撃ちまくって近づくとショットが当たって倒せます。

ロケットを4基すぎると、アガジオ（中ボス）が出現します。ホログラフで分身して幻惑しようとしてきますが、ビームを撃ち消すように弾を撃っていれば簡単に倒せます。

写真⑨の編隊はカラーボールを残し、その後に縦組編隊が弾を撃つというやらしい弾の撃ち方をします。

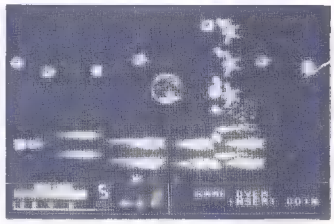
ここはカラーボールに向かって連打し押し返して少しでも場所を広くとって、弾を上



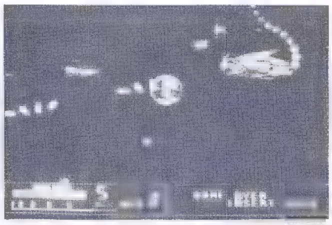
ロケットの弾頭カバーは壊せます。



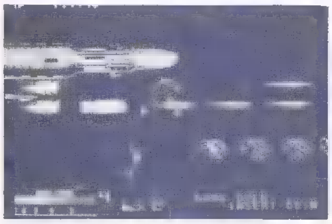
ビームを撃ち込むように攻撃。


上下からくる機雷は腹撃ちできる(写真⑨)。

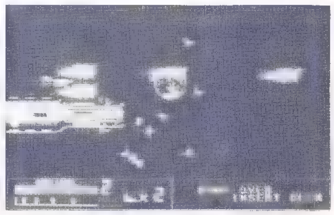
か下に引きつけて逆方向に逃げるといいと思います。
中ボスのシアンは、最初に

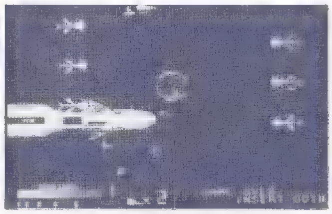

ザコ編隊を優先。

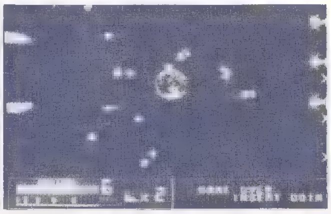
弾を2発、あとは4発ずつ撃ってきます。このときに、編隊もまざって出てくるので、どちらかというとこの編隊を重視して撃っていきましょう。
この後、2面最大の難所のロケット地帯です。
ロケット自体はショットの幅を生かして側面から近寄って倒すようにして、ハリのような弾を撃つ3機編隊の弾は

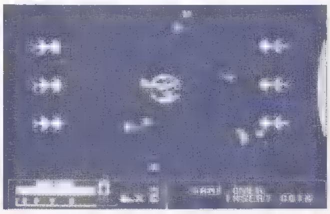

撃ちつつロケットに近づくと倒せる。

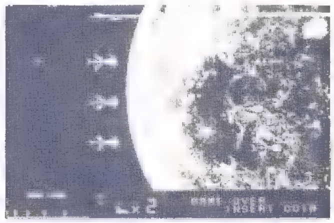
画面左上の方にいると避けやすいと思います。最後の3機


下のロケットも同様に。


上の方で左右に弾よけ。


左上にいると比較的楽。

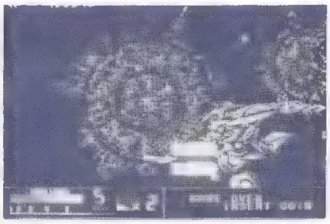

ここで拡散MAXレーザーを■つ。

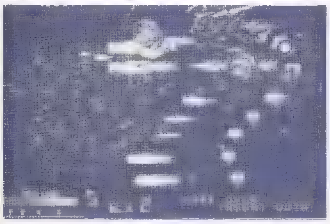

MAXレーザーが消えたら回り込んで撃つ。

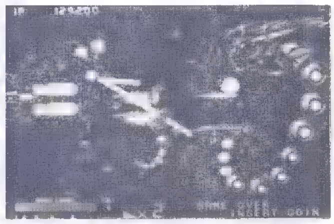
編隊の連続は、MAXビームの拡散攻撃で倒してしまいましょう。

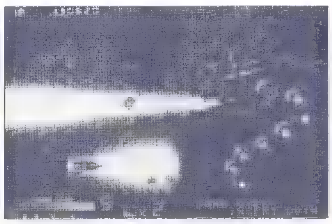
## ROUND2 BOSS フェドロ

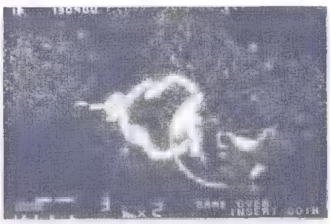
細長い、メカドラゴンのようなボスです。基本的に体当たりに気をつけよう。動きが止まると全身からビームを撃ってきます。動きながら銀色の玉を置くと、次に止まったときに、ボスの出すレーザーを屈折させる反射ボールに早がわりします。こうならないためにも、この玉はボスが止まる前に壊してしまおう。1面同様、ボスがMAXレーザーを撃ってきたときにMAXレーザーを撃ってエネルギーボールを作ってボスに当てましょう。MAXレーザーが切れた頃は、もうボスは虫の息になっているはずです。


下から上がってくるとき、ニューロン取りに夢中になっていると激突してしまいます。


この後左へ突進してしまいます。

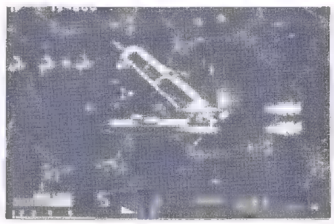

銀色の玉のレーザー反射に気をつけよう。

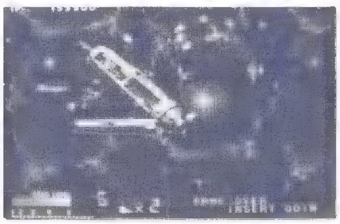

こうなったらエネルギー干渉するしか助かる道はない。


えへへ♡勝ち。

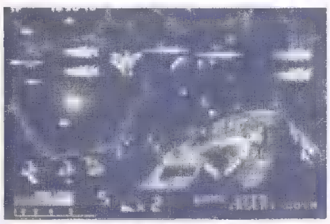
## ROUND3 サルガッソー DREAM LAND

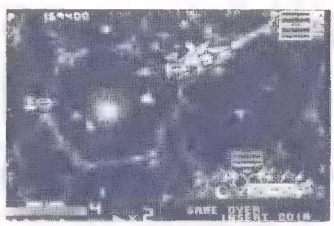
始まった後のザコ編隊(緑)が前から2編隊来た後、後ろから来る編隊が強い。逃がしたら、3WAY弾を撃たれてしまう。撃ち切れないと思ったら、離れるのもひとつの方法だと思います。


後ろから来るのが強い。

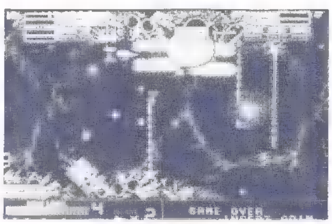

撃ち逃がすとこうなる…。

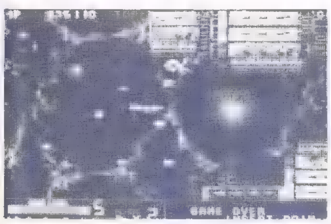
カメノコウム（青いカメに羽がついている敵）はX字にレーザーを撃ちます。正面から撃てば、何の問題もありませんが、少々堅いのであなどれない敵です。少し進むと、2面で出た中ボスのシアンが出現しますが、今回は早めに倒せないと、その後の地形にくっついて大型砲台に早がわりしてしまいます。


カメの斜めには入りこまないようにしましょう。


中ボスを倒さないとこのように張りついてしまう。

次は、前方からアリマ（ロッドを伸ばして地形に張りつく台座のようなキャラ）は根元の台座を撃てば破壊できます。ここを抜けると、うしろからクチキレオ（赤い巻き貝のような敵）が来ますが、出現するとき少し自機を狙うように飛んできます。避けた、と思っても、次の■間3WA

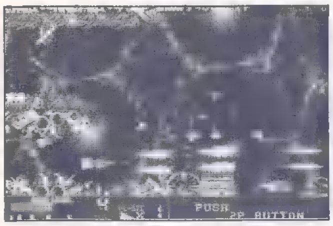

こいつは根元を撃てばいい。

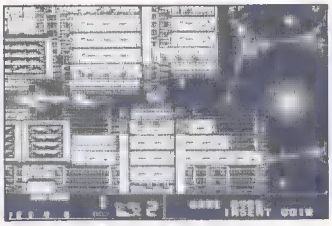

彼はこの後地形に張りつきました。

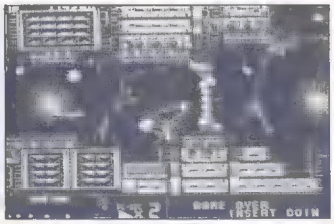
Yを[illegible]たれることがあるから油断しないようにしましょう。

クチキレオが数匹きたら、前方に地形が見えると思います。先程のクチキレオがこの地形にくっつきますが、こうなると何もしてきません。

この地形の中で、アナベナ(尺取り虫)が伸びて地形を引き寄せてつぶそうとします(一応隙間で耐えることはできますが脱出できなくなります)。アナベナが上の地形にくっつく前に倒してしまいましょう。


ここもスレスレを撃てば向こう側の砲台を倒せます。


地形を引き寄せてくる。


足が上に伸びて…。

スクラップ地帯に入ったら地形に隠れた砲台に注意しよう。一発撃たせて回り込むといいと思います。

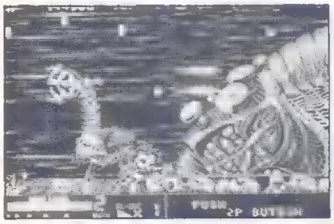
上のスクロールする所では画面左のまんなかの辺りにいると、弾が避けやすいようです。

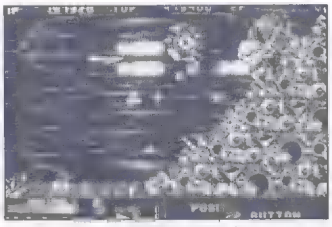

ここらへんで上を撃ちにいきます。

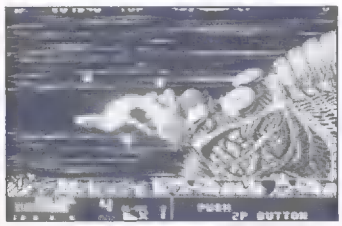
## ROUND3 BOSS ダイオとギシーン

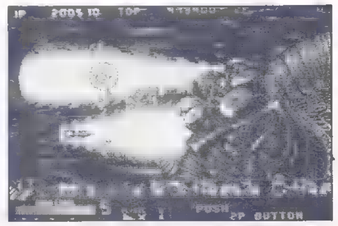
ゴミの坂道を本体が走り回っています。ゴミを集めて作った弾は3WAYを撃ってきます。ダイオに一定ダメージを与えるとゴミの坂からギシーンが現れます。こいつの手(?)が、ニューロンを集めます。ちなみにMAXレーザーを撃つのはゴミのダンゴの方です。狙うのはボスよりダンゴの方でしょう。MAXレーザーを撃ちつつ転がってきたら、回転を見切って後ろへ回り込むか、MAXレーザーを撃ちましょう。でも、ここではMAXレーザーを撃つと、ダンゴ虫がレーザー干渉を起こす前に死んでしまい、エネルギーボールを作りにくくなっています。とりあえず集中的にダンゴを壊していくようにしましょう。

今回は、1~3面までだがどうだったかな?何?まだ、君の家の近くにはないって?それは残念。早く出回ることをいのって、次回へつづく。




ダンゴを優先に倒そう。


MAXレーザーの残りであぶったくらいで倒せます。


こうなったらMAXレーザーで撃ち消すしかない。

君にはまだ還れるところがあるか？　機動戦士　宇宙（そら）が君を待つ！

# SDガンダム

by　水島屋T．J．　助っ人　水島屋THE　＆古葉美一



## ガンダムシールドはやはり強かった‥スーパーシールドはこう作る！

最終回ということで今回は10月現在、わかっているテクニックなどすべて公開します。

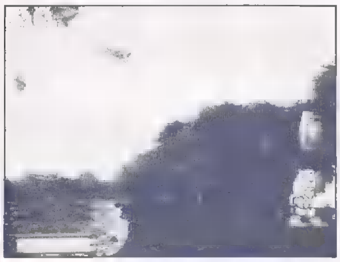
### ★スーパーシールド

①やり方

最初はシールドについて。シールドは耐久力の低い順にガンダムシールド→MKⅡシールド→Zシールド→ニューガンダムシールドとなっており、その比率はガンダムシールドを1とすると順に2：3：4の割合になっています。

さて、実はこのシールドの耐久力を数十倍にはね上げる方法があるのです（マグネットコーティングしたのでは!?との噂もある）。前記の比率に照合させれば、ガンダムシールドなら30以上といったところでしょうか。

現在わかっているこのスーパーシールドにするやり方は…場所は1面のガンダムシールドを持ってくるシャアザクの出現地点、その前のライフルは取らないできたほうが確実にスーパーシールドにすることができます。シャアザク出現までの敵をすべて倒したら画面右端で連射していてください。速攻でシールドが取れるはずです。これでスーパーシールドの出来上がりです。


謎のスーパーシールド製作現場。

成功しているかどうかはボスのドムが出すバズーカの弾を1発シールドに当ててみてシールドにひびがはいるかどうかで調べることができます（ドムは1匹にしてから試したほうがよいでしょう）。

注意すべきことは、スーパーシールドにすることができたら他のシールドにチェンジしてはいけない、ということ。耐久力が下がってしまうことになります。また、たとえスーパーシールドといえども弾をバリバリくらえばいつかはひびがはいって壊れます。ころあいを見計らってひびがはいってきたらシールドチェンジしなければなりません。一応、6面までもたせることも可能です。

②理論

次に、なぜスーパーシールドになるのか!?ですが、バンプレストの開発に質問したところ、「えっ?本当ですか」、との答えで、発見したプレイヤーの意見としては、「画面端でシールドを落とさせる→つまり、シールドを持ってくるシャア専用モビルスーツに出現即ダメージを与えればよいのではないか」というのが有力説で、実際に2面、3面のMKⅡシールドをスーパーにすることにも成功しています。

しかし、2Pプレイ時のルーレットにおいてもスーパーシールドになったことが確認

表1　　○＝使える　△＝まあまあ使える　×＝使えない

| | | バルカン（ビームサーベル） | ライフル | ハンマー | 3WAY | バズーカ | メガランチャー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1面 | ライフル以降 | △ | ○ | —— | —— | —— | —— |
| | ボス（ドム3機） | △ | ○ | —— | —— | —— | —— |
| 2面 | 全般 | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | —— |
| | 中ボス（グラブロ） | × | ○ | ○ | ？（△） | ○ | —— |
| 3面 | エレベーターまで | △ | △ | × | ○ | ？（△） | △ |
| | エレベーター内 | × | × | ○ | ○ | ？（×） | × |
| | ボス（ケンプファー） | × | ○ | ○ | △ | ？（○） | ？（○） |
| 4面 | 宇宙シーン | × | △ | ○ | ○ | ？（△） | ？（○） |
| | コロニー内 | △ | ○ | × | ○ | ？（△） | ？（△） |
| | 中ボス（グフ） | × | ○ | × | × | ？（○） | ？（○） |
| | ボス（ビグザム） | × | × | —— | × | ○ | ？ |
| 5面 | コロニー内 | × | △ | —— | —— | ○ | ？（○） |
| | 中ボス（バウンドドッグ） | × | △ | —— | —— | ○ | ？ |
| | 宇宙シーン | × | × | —— | —— | △ | ○ |
| | ボス（サイコガンダム） | × | ？（△） | —— | —— | ○ | × |
| 6面 | 宇宙シーン | × | ？（△） | —— | △ | △ | ○ |
| | 中ボス①（α-アジール） | △ | ？（○） | —— | △ | △ | ○ |
| | 要塞内 | △（○） | ？（△） | —— | △ | △ | ○ |
| | 中ボス②（サイコサラマンダー） | ○ | ○ | —— | △ | ○ | ○ |

されているので…この課題ははっきりと結論がでていません。読者の方で調べてみよう！と考えている人がいたら、ぜひ調査結果を編集部までお願いいたします。

### ★各エリアの有効武器

これは表1を参照してください。チェックが付いているものはお勧めの武器チェンジパターンです。

### ★ハロの出現点数

こちらも表2を見ていただければ説明はいらないと思います。ただし、3面のエレベーター内で点数が15万点に達する場合、画面右にハロがバウンドするための足場がないとノーバウンドで画面外に消えてしまって取れなくなるので注意しましょう（敵を撃つタイミングで合わせる。稼げばエレベーター手前でハロを出現させることも可能）。

### ★各面中ボス、ボスの耐久力

表3を見てください。各キャラクターに対して数字が付けられていますね。この数字が耐久力で、バルカン1発を8P+S（2Pでは各7P+S）としたときの耐久力の数字となっています。

表2
ハロ出現点数

| | | |
|---|---|---|
| 1回目 | 10,000pts. | 1面 |
| 2回目 | 30,000pts. | 2面 |
| 3回目 | 70,000pts. | |
| 4回目 | 150,000pts. | 3面 |
| 5回目 | 210,000pts. | 4面 |
| 6回目 | 290,000pts. | |
| 7回目 | 370,000pts. | 5面 |
| 8回目 | 500,000pts. | |
| 9回目 | 打ち止め | |

表3　各面中ボスおよびボスの耐久力

| | | |
|---|---|---|
| STAGE1 | MS-09 ドム | 80 |
| STAGE2 | MAN-07グラブロ | 600 |
| | マッドアングラー（砲塔部） | 200 |
| STAGE3 | MS-18E ケンプファー | 300 |
| STAGE4 | MS-07グフ | 560 |
| | MA-08ビグザム | 1,200 |
| STAGE5 | NRX-055バウンドドッグ | 740 |
| | MRX-009サイコガンダム | 2,200 |
| STAGE6 | NZ-333α-アジール | 1,800 |
| | サイコサラマンダー（ARMOR） | 2,000 |
| | （LEG） | 2,000 |
| | （BODY） | 1,000 |
| | ドッペルンガンダム | 200 |

### ★ルーレットの法則

ルーレットの帯に用意されているアイテムはステージクリア時持っていた自分の武器、1COINでいったかコンティニューでいったか、1Pプレイか2Pプレイかなどにより違ってきます。コンティニューをすると若干有利になるそうです。

また、一番のアイテム「1UP」は2面クリア時に3WAY、3面クリア時に3WAYを持っていると帯の中に1つだけ含まれていて、目押しで当てることも可能です（これだけはアドバイスできない。1UPのループやボタンを押してからのルーレットの止まり具合を感覚で覚えてもらうしかない）。

3面終了後にうまくいけば残機を2機増やすことができます。

### ★1〜3面の補足

新たにわかったことを補足しておきます。

**STAGE1**：ヒートホークを持ったザクのアルゴリズムは「プレイヤーが近づくとジャンプ攻撃をする」です。つまり一定の間合いをもって戦えば飛び込まれることはありません。

アッガイは前から出現するものを優先的に倒しましょう。一度見逃すと上方にへばりついて逃げていきます。

ゴックを右端でビームサーベルを使って速攻で倒すと、たまに爆発パターンがなく消えてしまうことがあります。このとき、点数は入りません、稼ぎたい人はちょっと間をおいて攻撃しましょう。

なお、1面の地上からボスまではマラサイ地帯と後ろから出現するゴック以外は画面左で連射しているだけで楽になります。ワイプアウト、1万3850pts で合格。

**STAGE2**：中ボスのグラブロをライフルかバズーカで左に突っ込んでくる前に倒すとシャアズゴックが出現しダメージを与えるとファンネルを置いていってくれます。が、ハンマー以外の武器でこの面を進むのは慣れていない人にとってはかなりつらいので、よく考えてプレイしてください（ハンマーだと20発）。

この面の稼ぎはマッドアングラーのハッチからの敵と最後に左右から出現するユーコン、ゾック、ズゴックによって決まってきます。11万点いっていれば合格。

**STAGE3**：穴に落ちた人、ジャンプボタンを押しましょう。復活できます（ただし2段ジャンプはできない）。



明るくて見づらいけど穴から復活してる所。

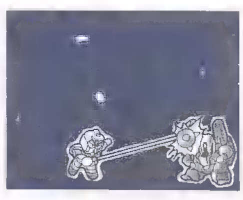
地雷が嫌な人はシールドで壊していくのがおすすめです。ルーレットの1UP狙いでエレベーターのところで出現するシャアズゴックのハンマーを取りたくない場合、ズゴックにエレベーター中央でハンマーを置かせてしまうと強制移動により取らされます。早めにダメージを与えておきましょう。

ボスとの対戦は最終的に画面が固定されるわけですが、右上の武器箱にはシールドに対して判定があります。さわらぬ神にたたりなし。

### ★4面以降のワンポイントアドバイス

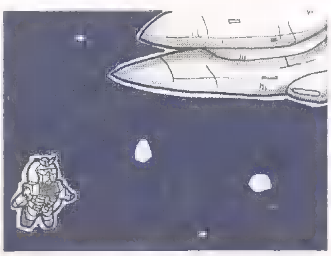
**STAGE4**：武器チェンジ→コロニー内に入ったときにハンマーを持っているとつらい。では3面からのハンマーはどこで変えるか？赤い戦艦を越えたあたりで変形モビルアーマー「メッサーラ」が登場します。この敵を2面のグラブロのように速攻で倒すとやはりシャアザクが出現して3WAYを置いていきます（ハンマーだと3発分の耐久力）。

ここで注意してほしいのは画面をスクロールさせないこと。させながら倒すとシャアは消えます。



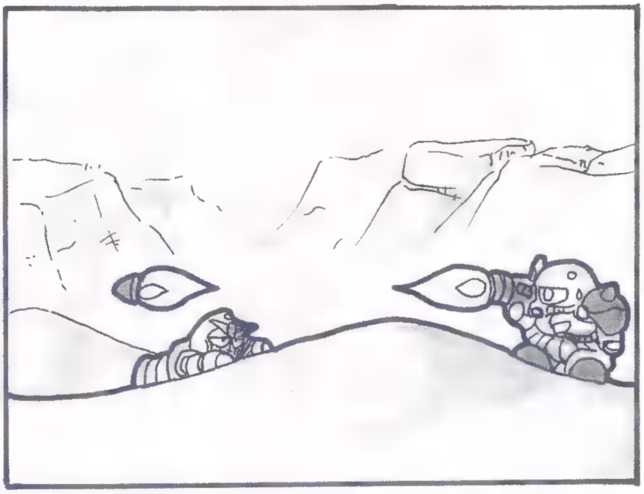
さて、宇宙シーンでは上下に画面が長いので、特にゲルググに対してスクロールアウトが有効ではあります。多用は自分の首をしめることになるようです。

このテクは赤い戦艦に対しても有効で、あらかじめ上いっぱいにスクロールさせておいて戦艦が見えたら砲台の弾に注意しながら下いっぱいにスクロールさせれば弾をスクロールアウトで消すことができます。

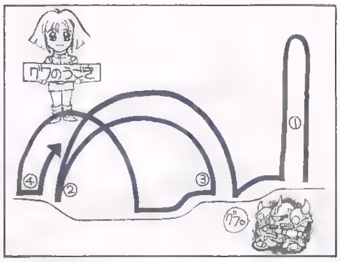


ザクレロは1回目と2回目の弾の軌道が決まっています。危なくなってもシールドで守りましょう。

コロニー内はしゃがみが有効。ディザートザクのバズーカ、マゼラアタックの弾などがよけられます。地雷はシールドで壊すか弾を撃ちながらジャンプでよけます。



中ボスのグフは速攻でライフルの弾を当てまくるパターンを作ってしまいましょう。図1を見てください。これがグフの出現からの動きのパターンです。そして番号がガンダムの撃ち込む順序です。




①：スクロールが止まって一瞬、間をおいてから大ジャンプ（2段ではない）、グフとの縦座標を合わせつつ撃ち込む。

②：グフが左に大ジャンプするので下をくぐって左を連射する。

しゃがみも使ってあげよう。

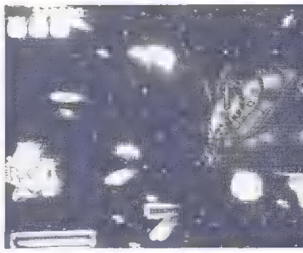
③：グフが右に大ジャンプ②のときのグフのジャンプ着地点に移動し、右を連射する。

④：グフが画面左端に大ジャンプ。ガンダムは画面右端に移動し、左を連射する→グフ撃沈。

ボス手前のシャアザクは左下で連射、バズーカを必ず取ってください。

ボス「ビグザム」はこのバズーカを連射するわけですが、ビグザムが画面に現れる前から撃ち込むようにします。これにはわけがあり、ビグザムは一定のダメージを与えないと体当たりで攻撃するのです。あの巨体が迫ってきたらはっきりいってよける場所はありません。

モードが変わったらこっちのもの。写真⑥の位置でよけつつ撃ち込みます。足は1本1000点で、稼ぐ場合は急いで撃ち込まないとエルメスが出現してしまいます。

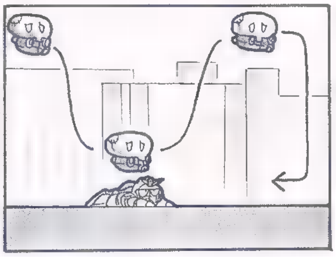

撃ち込めエエエイィイ。

## STAGE5

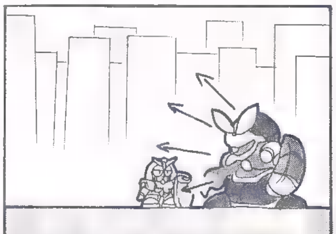
前半（コロニー内①）

ビグザムで使ったバズーカが大変有効です。敵に当たった爆風が地雷を壊してくれるからです。ただ、気持ち狙って敵を撃ったほうがよいですね。例によって残った地雷はシールドで始末するのがベターです。

ここのシーンでもう一つ注意すべきなのは2回目のアッシマー3匹編隊です。しゃがまないと頭をなでられます。


1回だけしゃがんでよけるのを忘れずに。

中ボス「バウンドドッグ」はトゲの乱射がライバルですが、間合いをつめられない状態でしゃがみよけが通用します。近づかれた場合は立ってシールドに当てさせればOK。


要は誘導なんですけどね。

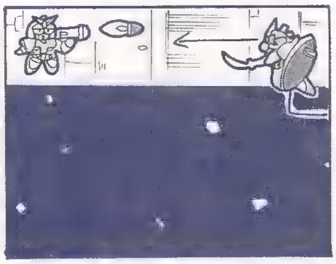
空中浮遊モードになったら大ジャンプでなわとびしつつ1発ずつ狙ってバズーカの弾を当てます。

後半（宇宙シーン）

ここから先、50万点で出現するハロを取ったら油断は禁物。6面の要塞まで死なずにいければGOOD！

まず初めに左上で待機、シャアゲルググのメガランチャーを奪いとります。後は出現順に撃ちにいく優先度を上げて敵を倒すようにします。

ゲルググJ（大きいゲルググ）は左上で撃ち込み始めるのが安全です。

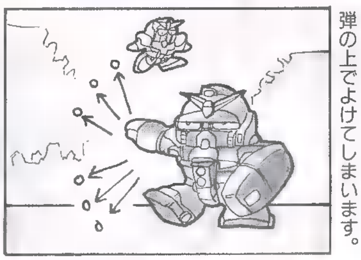

ゲルググ系は左上と覚えよう。

さて、シャアゲルググのバズーカですが、対サイコガンダム戦では威力を発揮します。その代わり、6面で苦しむことになります。

逆にメガランチャーでサイコガンダムと戦う場合、よほど効率よく当てないとエルメスにいじめられてしまいます（一番いいのは6面のルーレットでメガランチャーを当てることなのですが…）。そのかわり6面が非常に楽になるでしょう。好きなほうを選んでください。

ボス「サイコガンダム」はモードが2つあります。変形した後は手からのバラマキ弾を加えた攻撃になります。

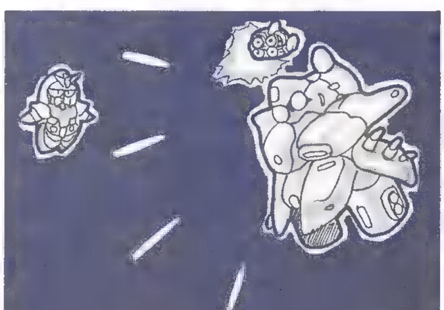
最初のモードでは左の図の位置で攻撃とよけをするわけですが、腹からのトゲ乱射のよけ方が、わかればいいだけです。上からのは早めのジャンプで、下からのはしゃがんで、真ん中からのは（ランダムなので）大ジャンプでボスの頭の上に移動→2段目のジャンプで左に戻るようによけてください。モードチェンジ後に手からのバラマキ弾は早めの2段ジャンプで一番上の弾の上でよけてしまいます。


よけもほら、この通り。

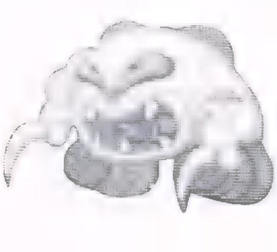
## STAGE6

メガランチャー命の面ですが、バズーカの場合はスクロールアウトを多用してパラスアテネのホーミング弾に追いつめられないように。

中ボス「α・アジール」はトゲ弾を出すビットを壊すのが最優先。ボス本体からのレーザーはボスの位置と反対によけるように（真ん中が一番よけづらい）。


こんな感じで撃たれたらまだラッキーな方。

要塞内はビームサーベルの使い方が勝負を決める。最強の敵「ジオ」は間合いをできるだけ離し、弾のしゃがみよけからのビームサーベルで攻撃しましょう。いずれにせよ、ここだけは敵の出現パターンを覚えるしかないですね。



P.S. オールクリアするとハイスコアのステージの欄に…。

# あっ これだ！

## 君の欲しい基板がすぐに見つかります。

| | |
|---|---|
| アトミックロボキッド | 15,000 |
| 怒（Ｐ無し） | 8,000 |
| ＡＳＯ | 8,000 |
| オメガファイター | 15,000 |
| グラディウスII | 40,000 |
| グレートソードマン | 8,000 |
| クライムファイターズ2 | 90,000 |
| 西遊降魔録 | 8,000 |
| サイコニックオスカー | 10,000 |
| サイクル・まー坊（Ｐ付） | 12,000 |
| ストリートファイター（Ｐ付） | 55,000 |
| 青春スキャンダル | 8,000 |
| 出たな！ツインビー | 45,000 |
| ドラゴンセイバー | 95,000 |
| パロディウスだ | 65,000 |
| ボンジャック | 5,000 |
| 忍者竜剣伝 | 25,000 |
| ＵＳネイビー | 90,000 |
| ライフフォース | 27,000 |
| ワイルドファング | 25,000 |
| ワンダープラネット | 5,000 |

〈ロムキット〉

| | |
|---|---|
| ムーンウォーカー | 15,000 |
| エイリアンストーム | 15,000 |
| レッスルウォー | 15,000 |
| テトリス | 15,000 |
| ブラストオフ | 10,000 |
| ドラゴンセイバー | 25,000 |
| ファイネストアワー | 15,000 |
| 球界道中記 | 8,000 |
| ドラゴンブリード | 12,000 |
| Ｘ－マルチプライ | 12,000 |
| イメージファイト | 12,000 |
| ＭＪ－１２ | 10,000 |
| ゆうゆうのクイズでGO!GO! | 15,000 |
| ファイナルブロー | 5,000 |
| メガブラスト | 5,000 |

げむげむは商品先送り、
代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。

★ この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

お買いあげ金額10%分のクーポン券（金券）を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。
※ただし、お買いあげ金額３万円以上の方に限らせていただきます。

海外版ゲーム機・ソフトの情報をお教えします。
ご希望の方はおハガキでご請求下さい。




## プレゼント

マンガを使ったやさしい技術マニュアルを無料で差し上げます。
①ハーネス編②サウンド編③ナムコシステムI・IIのサービススイッチ
④特殊パネル（数量に限りがあります。 先着順にお送りします）
ご希望の方は①～④のいずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキでお申し込み下さい。

得

**幻夢幻夢**
**（げむげむ）**
株式会社 ケイアンドユウ
フリーダイヤル（料金無料）
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

### ★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。（在庫と価格を確認して下さい。）
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。（1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。）
（1万円以下の場合は、お客様負担になります。）
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。（送料幻夢幻夢負担）
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム

# 第5回ゲーメスト大賞に
# 読者様100名をご招待だ!!

ゲーメスト大賞もついた第5回目を迎えます。今年はナント100名の読者様をご招待しちゃいます。会場、日時は以下の通りですから、どんどん応募してください。

豪華ゲスト出演予定、飲み放題食い放題、その他いいこといろいろ用意しておく予定であーる！なお、応募者多数の場合は、抽選じゃい／

会場…ザ・リージェンシー
住所…東京都港区六本木５－５－１
日時…12月２日(月)

| | |
|---|---|
| (ふりがな) お名前 | |
| 年齢（　　歳） | 性別（男・女） |
| 電話 | |
| 住所 | |

キリトリ線

## ◆GAMEST◆1月号プレゼント◆

◆102ページのゲーメスト１月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.　　　　　　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

**ゲーメスト編集部** 行
（1月号）

キ
リ
ト
リ
線

| (ふりがな) お名前 | 年齢（　　）歳 性別（男・女） |
|---|---|
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） | |
| ①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　） | |
| 希望する賞品の番号 | |

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

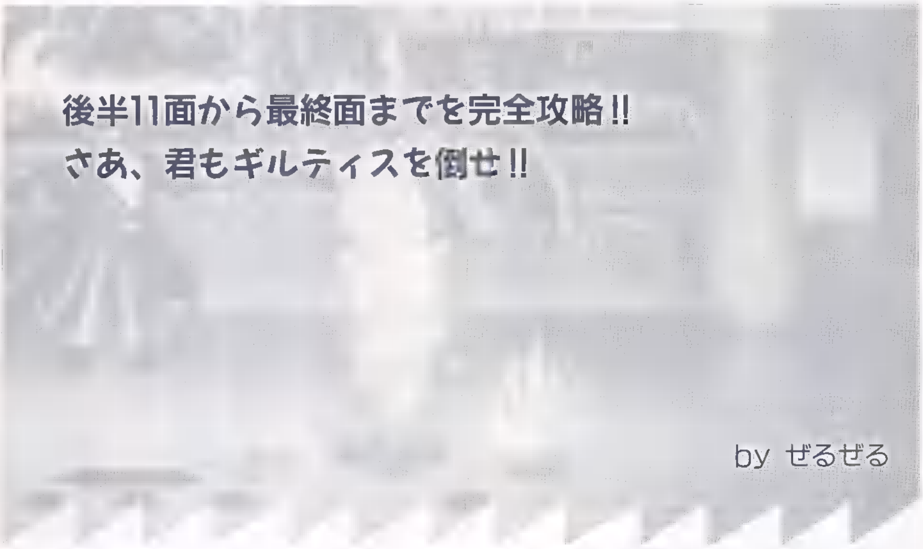
**マスコット・キャラクター係** 行

キ
リ
ト
リ
線

| (ふりがな) お名前 | 年齢（　　）歳 性別（男・女） |
|---|---|
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） | |
| ①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　） | |

# ガードを下げるな！
# ザ・キングオブドラゴンズ

©カプコン



後半11面から最終面までを完全攻略!!
さあ、君もギルティスを倒せ!!

by ぜるぜる

今回は11面から最終面の16面までの攻略をしますが、その前に前回の補足事項を説明します。

**タイムについて**

ボス以外の各面の制限タイムは実は画面をスクロールさせないで、ずっとそのままの状態でいるとタイムの減り方が加速していってしまいます。

少しでも画面をスクロールさせるとタイムのもちが全然変わるので、これをうまく利用するのも手です。

## 防御について

防御は敵の攻撃が来た瞬間にレバーを自分の進行方向とは逆に入れると防御できます。この場合あらかじめレバーを入れっぱなしにしても防御の体勢にはなりません。攻撃が来た瞬間に入れるように注意してください。なお、エルフ、ウィザードにはこの動作はできません。

では、残り6面の攻略を始めましょう。使用キャラは前回同様ウィザードを中心に話を進めます。

## STAGE 11

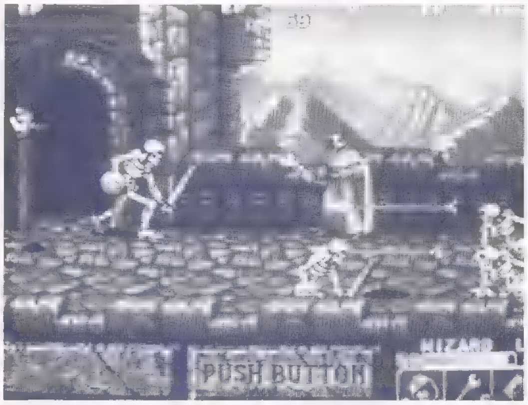
まず左右からガイコツが3匹ずつやって来ますが、その後に2人ずつ左右からヤリ投げガイコツがくるので、ここはスタートと同時に画面の一番上付近で戦いましょう。ここをすぎて上の道を進むと次はリザードマンが待ちかまえています。しかも戦っている最中に弓矢部隊がやってくるので注意が必要です。ここもやはり画面の一番上で戦うことをすすめます。ここだと弓矢を相手にすることが少ないので比較的楽です。

その後ボスまでリザードマンなどの攻撃が続きますが少しずつ進んでいけば大丈夫でしょう。

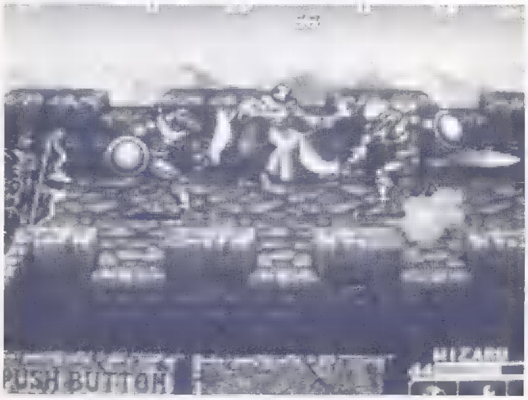
### 11面ボス

●攻撃パターン
1、剣を振る、または剣を伸ばして振ってくる。
2、いったん、後ろに引いて空中から突攻してくる。
3、突進してくる。

このボスはアルゴリズム的には2面のボスとほとんど変わりはないので2面のボス同様、常に縦座標をずらして地道に攻撃してください。パターン②の空中からの攻撃はボスが画面外に消えたら急いでその場を離れてください。たまにフェイントで②のパターンと思いきや③の突進の場合があるので注意しましょう。




このように上付近で戦ってヤリをよけよう。




ここも一番上で応戦する右側の弓矢に注意。

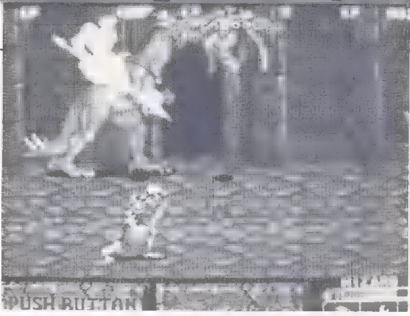



ボスは伸びる剣がダメージが大きいのでくらわないように注意。

## STAGE 12

このゲーム中、最難関ともいえる面。それがこの12面です。逆に言えばここを越えればクリアは半分以上見えたも同然なのでがんばってクリアしましょう。

スタートするといきなりドラゴンライダー＋ガイコツ3匹との戦いになります。ここはザコ優先にすると2連射する弓矢ザコやガイコツが大量に出てきてボコボコにされてしまう恐れがあります。だからここはまずザコを1匹だけ倒しておいてドラゴンライダーを集中的に攻撃します。こうすれば、弓矢ザコなどの強いザコなどが出ずに比較的楽になります。もし弓矢ザコをドラゴンライダーとの戦闘中に出現させてしまったら魔法を使うなりして早めに弓矢ザコを優先して処理することに注意してください。



ザコを一匹減らしてからドラゴンライダーを集中的に攻撃しましょう。



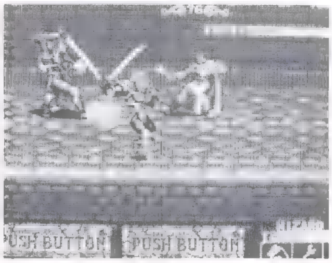
空中からの突進は落ちついてよければ怖くない。

### 12面ボス

最強最大と思われるボスそれがこの12面ボス、ロイヤルナイツです。ただでさえ、9面ボスがつらいのにそれが2人いるとなるとても辛い。ここでこのゲームをあきらめた人は一番多いのではないでしょうが。

さてこのボスに対する対策ですが、「これだ!!」という方法はありません。強いていえば2人のうちどちらか片方を集中的に攻撃することと、あまり遠くから離れて攻撃してはいけないということです。あとはいいパターンがくることを祈るだけ………。

とにかくこのボスに関しては残機で押すしかない、という感じのボスなのでそのことをよく肝に銘じてボスとの戦いにのぞみましょう。



最強の敵ロイヤルナイツ。とにかくいいパターンがくることを祈るしかない…。

## STAGE 13

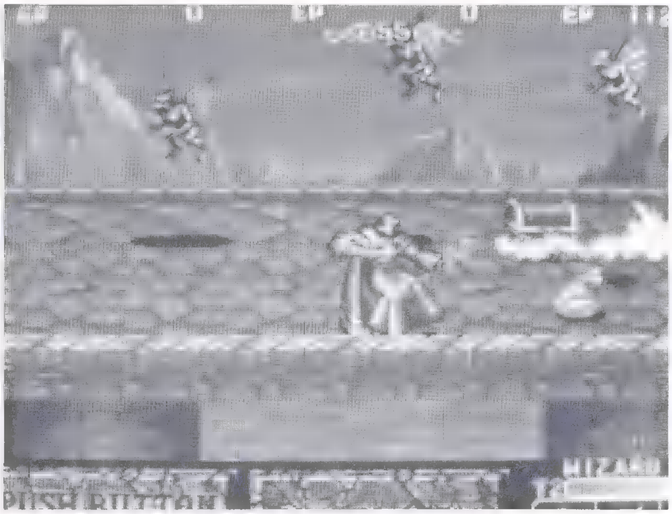
地獄の12面をクリアできた人なら中ボスさえ気をつければ比較的楽な面です。

まずスタートしたら前方からザコが波形を描いて飛んで来ます。あまりこのザコは相手にせずに真っすぐゆっくり進んで前方のザコのみ相手をしましょう。ザコの大群を抜けたらリザードマンと突っ込みザコがやってきます。ここではあまり自分の足場がせまいのでそれにだけ注意すれば大丈夫でしょう。ここをすぎたら中ボスです。

### 中ボス

●攻撃パターン
1、ワープしたあと、青いレーザーを出す
2、ワープしたあと、青い炎を出す。

まず画面の右か左の端寄りに立ちましょう。こうすれば左右にワープされてとまどうということがなくなって常に前方のみに集中できます。もし自分と少し縦座標をずらしてワープしてきたら急いで逃げましょう。なぜならもしその位置で①のレーザーを出されたらなぜか当たってしまうのです。



このように一番下を少しずつ進めばＯＫ。



中ボスは画面端寄りで攻撃すれば楽になる。

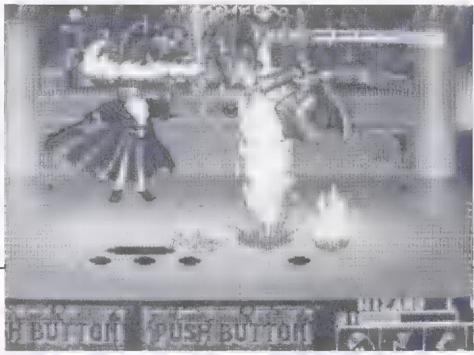
### 13面ボス

●攻撃パターン
1、火の玉を放射状にバラまいてくる。
2、地上を走りながら爆裂する魔法を出す。
3、ボスの周りをとり囲むように円状に爆裂させる。
4、上下に動きながら青い光線を出す。

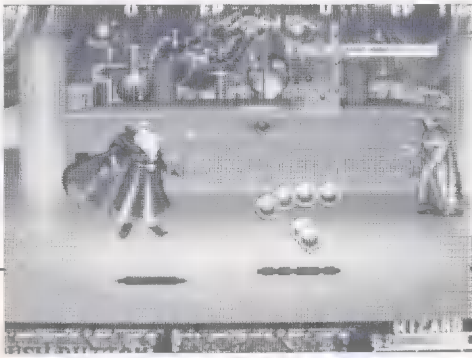
このボスは空中に浮いているのでジャンプしなければ攻撃できないように見えますがそんなことはないので注意してください。

ボスのパターンですが、ボスの足元を狙いながら攻撃しましょう。そのときにボスの持っている杖をよく見ていてください。そしてボスの杖が光ったら前述の①、②のパターンのいずれかの方法を出すのですぐに大きく縦座標をずらして逃げましょう。自信があればジャンプでよけるという方法もあります。

ゲージが少なくなると④の攻撃が始まりますが、フェイントにだまされないよう十分注意してください。



ボスはこのようにジャンプしてもよけられるが、無理してする必要はない。



青い光線はフェイントに注意。

## STAGE 14

始まると半魚人たちとの戦いになります。ここは足場が非常にせまいので深追いせずにうまく誘導して半魚人たちを同一方向にまとめてから攻撃しましょう。

半魚人地帯をすぎると緑の突っ込みザコが来ます。ここは落ちつけば問題ないでしょう。

### 14面ボス

ボスは3面ボスと同様ですが異なる点は口から吐く物が火の玉から凍らせられてしまう玉に変わったこととボスとの戦闘中に緑の突っ込みザコがやってくるということです。

対策としてザコ優先で攻撃するというのがコツです。ま

## STAGE 15

壁にスライムがはりついています。これは背景ではなくはがれて自分に向かってくるので気をつけてください。





ここはミイラ男の人数が多いのでうまく誘導することがポイントになる。

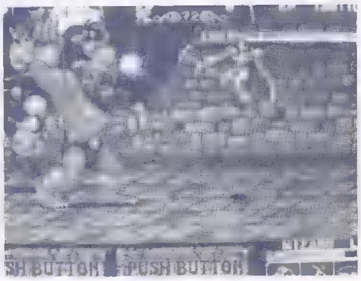
ミイラのうしろのザコに注意!!このあとすぐにヤリ投げガイコツが出現する。

少し進むとミイラの群れが上から降りてきます。10面の時よりもミイラが多いので注意してください。ミイラを倒すと、一匹上からガイコツが落ちてくるのでカブト割りされないように。その後すぐに左右からヤリ投げガイコツがくるので忘れないようにしていれば大丈夫でしょう。そのあとにスライムを少し処理すればすぐにボスです。

とにかく前半のミイラ地帯に時間をとられないように注意してプレイすることがポイントです。

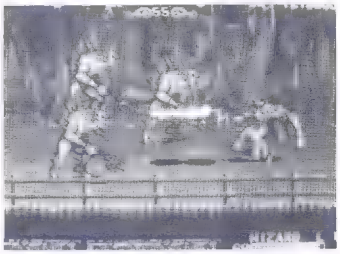
### 15面ボス

この面のボスは6面ボスのサイクロップス2匹です。ただでさえ大きいボスなのに2匹いると画面がボスだけで埋まってしまうので始末に悪いし、6面よりも岩を投げてくるので困りものです。ここはなるべく同一方向に2匹をかためて攻撃して、片方を先に倒してしまいましょう。ここはあぶないと思ったら魔法を使って切り抜けるということも必要です。ここをクリアすればいよいよ最終ボス、ギルティスとの一騎打ちです。

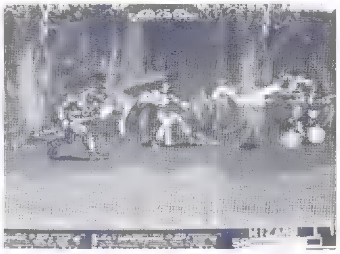


ボスはなるべく一つにかためて片方を先に倒してしまおう。

## STAGE 16



うまくこのように同一方向に誘導してから攻撃しよう。



ここまでくれば武器は最強なのでザコは全然怖くない。



ボスはザコ優先。まずザコを倒してからボスを攻撃しよう。

ずザコを倒してからボスを攻撃してください。ここまで来られた人ならそれほど問題ない場所でしょう。しかし、ボスとザコの突進には十分注意をはらってください。

ついに来ました最終ボス、レッドドラゴンギルティスです。とても大きく、口から吐く炎でとても強そうに見えるのですが、次から書くパターンを行えばカモ同様です。

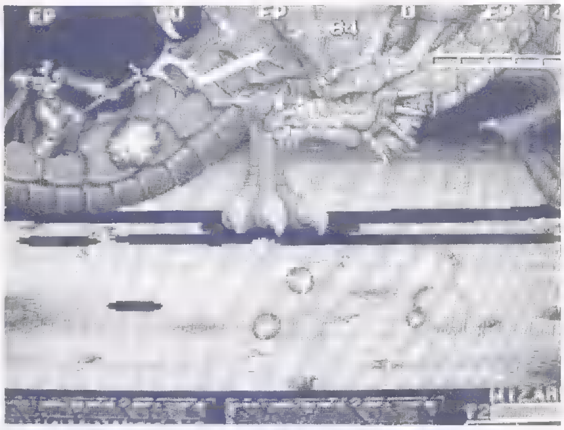
1、まず写真のように画面の左端か右端に自分を置く（ドラゴンの首の反対側の方向にいるように）。

2、その位置から一回垂直ジャンプで攻撃する。

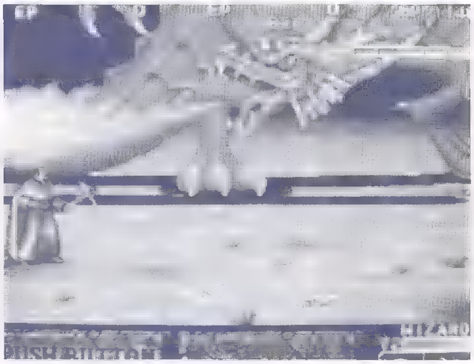
3、攻撃したらすぐ真下に下がってドラゴンの炎をよける。

4、1へ戻る。

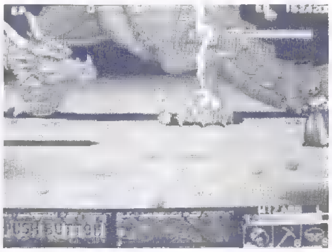
この4つの手順を踏めば安全かつ確実に倒せるでしょう。しかし、もう一つ注意したいことはドラゴンが方向転換した時自分に向かって炎を出して首が追いかけてきた時はすぐに■法を使ってください。うまくすれば魔法なしでもよけられるのですが、かなりのテクニックなのでここは魔法を使って切り抜けた方が無難です。



まずこの位置で垂直ジャンプして攻撃する(首が逆の時は自分も逆の右上)。



着地したらそのまま真下に降りて炎をよける（この後再び前の写真の動作に戻る）。



身体が反転したら魔法を使用する。

### おまけ、点稼ぎについて

もしハイスコアなどの高得点を目指すのなら、使用武器のレベルを下げれば点数がかなりUPします。もっと点数を稼ぎたいのならば6面前半で青い弓矢ザコを出させて残機をつぶしてください。一番点数が稼げるのはエルフで500万点以上はいくはずです。

詳しい点数はハイスコア欄を参照してください。

### 最後に

これでザ・キングオブドラゴンズの攻略は終了です。このゲームに限らず最近のゲームは難しいものが多いですがゲームは努力すれば必ずクリアできるものです。あきらめずに努力してそして難関を抜けた瞬間のゲームの楽しさをこの攻略でつかんでくれれば幸いです。

では健闘を祈ります。

# 先手必勝! 撃ちまくれ

# REZON

©アルュメ

## レ ゾ ン

**ボスも強いので心してかかろう　マップを覚えなければ死あるのみ!** VMT−DAN

### パターンを覚えろ!

先月号の記事(16ページ)はいかがでしたでしょうか。

このゲームは非常に斬新で、バランスのとれたゲームだと思います。2周目がないのは残念なことです。

今回は5面、6面(最終面)の攻略です。このゲーム、とくに5面、6面は敵の出現位置、パターンを知っていないと絶対にハマってしまうので、心すべし。

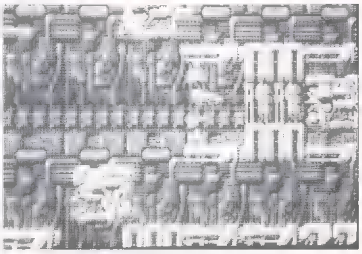
クリアを目指してガンバってください。

## STAGE 5

アールタイプの6面を思わせるような面です。この面は今までと違って非常にパターン性が強いので敵の出現位置をしっかり覚えることが大切です。この面の主な敵はドップをパワーアップしたような敵で、ツインレーザーと反射レーザーを撃つものです。

面の最初に上下にドップがいるので素早く前に出てアームを広げて倒します。次に下からのドップに注意しながら前のドップを倒し、中央のコの字型の中に入って様子を見て、6台目のドップを追うように下に入りレーザーをよけながら倒して前に出ます。中央にあるドップはアームをたくみに使って倒しましょう。

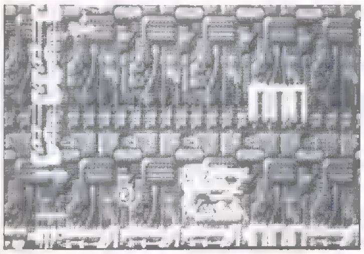
その後もしばらく下でねばって、前から来るドップを次々と倒してください。



●エの字の中に入り、下からくるドップをよけ、攻撃する。

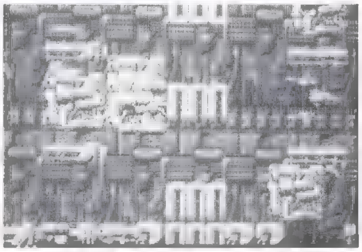
復活の時は上に出る反射ボールを取ると、後々楽になると思います。

その後、長い壁の向こう側に横に連なった2台のドップが降りてくるので、左側を倒し、次に降りてくるドップが真ん中を過ぎた辺りで一気に左上に移動し、上からくるドップを倒します。2台目が通り過ぎたら前に出て、前からのドップを2台倒し、スキを見て真ん中前方の壁の間に入ります。中央より少し上ぎみにいると、左右に行きかうドップのレーザーが当たりません。

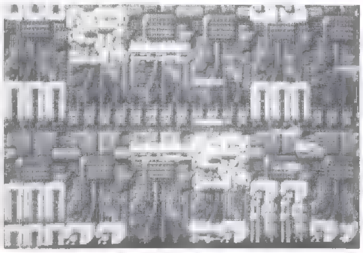


●上からのびる壁にそって一気に上へ抜けていく。

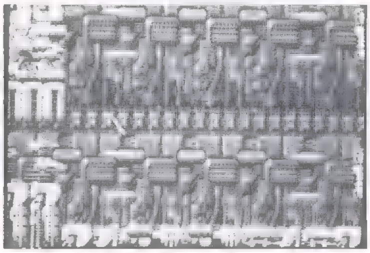
その後スキができ次第右下の通路へ逃げ込み、前からくるドップを倒します。次に前方の固定ドップ2台のうち下側を倒します。後ろの固定ドップが反射レーザーを出してくるので前に出ずに左下でレーザーが消えるのを待ちます。



●左上からここの間へまず抜け、次の壁を待とう。



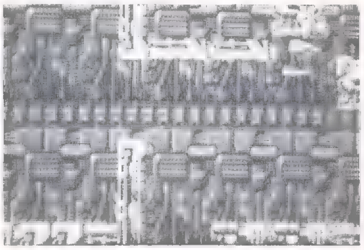
●上下に2つある通路が出現する。その下へ逃げ込む。



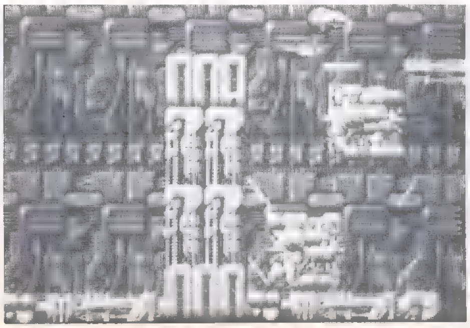
●ここでギリギリまでねばり、レーザーをよけよう。

さて、やっと後半ですが、まず真ん中に反射レーザーを撃つ固定ドップがでるので、出現と同時に倒しましょう。

その後、上下2台の固定ドップを倒します。下に出る反射ボールは取らずに(復活の時は取る)下から出る3台のドップを倒し、すぐに中央上側の壁すれすれに自機を合わせ前に出ます。上から来るドップは、右から下へと下がる角の手前で、上のアームが当たるようにして倒します。

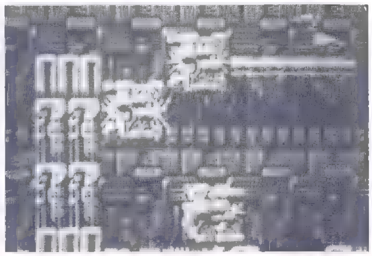


●上から出現するドップはアームをくい込ませて撃つ。

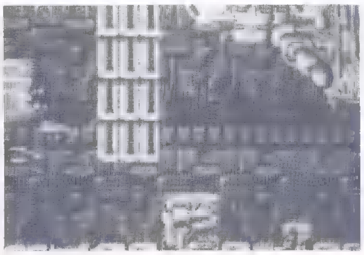


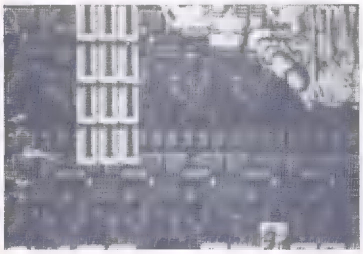
●この面のポイント。このシーンのとき、一気に前へ!

最後のドップを倒したら、

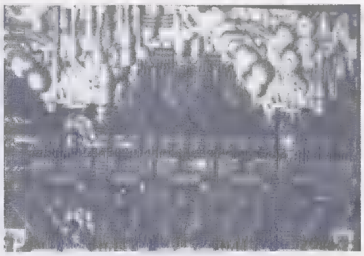

●一気に前へ抜けたら、後ろからのレーザーに注意する。

前方の上がってくるドップの1台目を急いで倒し、右側の降りてくるドップの上を通過して前の壁の上すれすれにして待機させます。右側から下に降りてくるドップ群9台を倒し、アームを後方にして、10台目と11台目を倒して、ゆっくりと下へ降りれば、前のドップは下に消えてしまいます。


●後ろでドップを壊しつづけよう。前のやつは無視だ。


●前のドップが消え、レーザーも消えたら前へ抜けよう。

## あなどるな! 5面ボス


●動きを覚えることが安全に抜けれるコツだぞ!

このボスは、6つの砲台から、反射レーザーを撃ってきて、ふたつあるハッチからは、ロボットなどのザコキャラが雨あられと降ってきます。急所の水晶も、このハッチから顔を出します。砲台は破壊不可能です。**ハッチから出る順番は、ザコ→急所→ザコ→急所→急所→急所→ザコ→最初に戻る**、となっています。

倒し方としては、左のハッチに急所が出た時に、急所のすぐ左で撃ち込むようにします。

この時、左に行き過ぎるとレーザーに当たってしまうので、急所に当たらない程度に位置するのがいいでしょう。

ザコキャラの出す誘導弾などの弾が意外に強いのであなどらないように。とにかく自分なりの動きのパターンを作ってしまうことが大切。

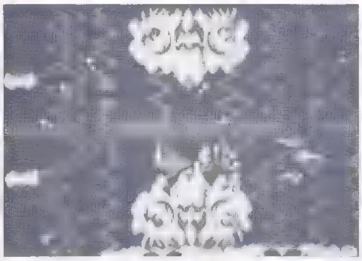
## STAGE 6

いよいよ最終面。パターン化はもちろん連射が速くないと非常につらい面です。

この面に出てくる敵は1面にも出る誘導弾を出す大型ロボット、リングレーザーを出す植物、堅いだけのザコなど全体的に堅い敵ばかりなので連射が速いと、とても有利です。

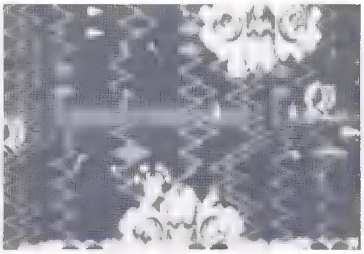
入り組んだ地形にいる敵でも倒しやすいので、バウンドショットが最適でしょう。この面の最初に大型ロボット(とりあえずRとする)が3体出てくるので一番左で全部倒します。

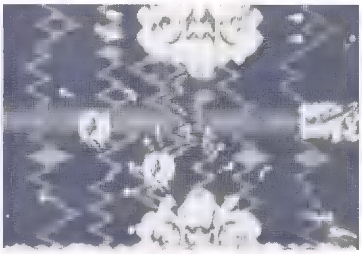
復活の時は、すばやく前方にあるバウンドショットでパワーアップしてアームを後ろ向きにして倒していきます。そのあと1台だけが左からRが出るのでこれも倒します。そのあと植物がいくつか出ます。アームの角度を調整して、うまく倒してゆきます。


●かったいやつだ。一応壊すつもりでバシバシ連射しよう。

中ボス地帯に入ったら、中央一番右の1キャラ後の1キャラ下の辺に移動し、前から出る堅い敵を小さく時計回しで倒します(中ボスが弾を撃っているため)。すぐに左からも堅い敵が出るので、小さく逆時計回しで倒します。

そのあと、通路が二手に分かれるので、とりあえず下の通路へ入ります。すぐに左から堅い敵が出てきます。この敵は自機を下の壁に移動させ、下に誘導させます。下に誘導させないと中央の壁へかくれてしまい、この敵を倒しにくくなるためです。当然この堅い敵を倒しつつ、下の中ボスにも撃ちこんで道が狭くなる前に倒します。また上のほうの中ボスは無視してもかまわないでしょう。

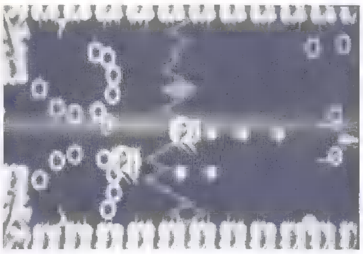

●ザコだがとってもかたい。上手に誘導していくこと。

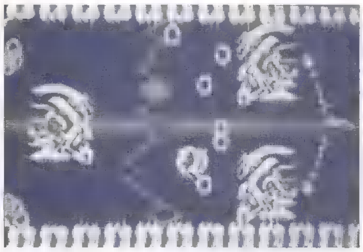

●ザコを下にひきつけるために、下にいるようにする。

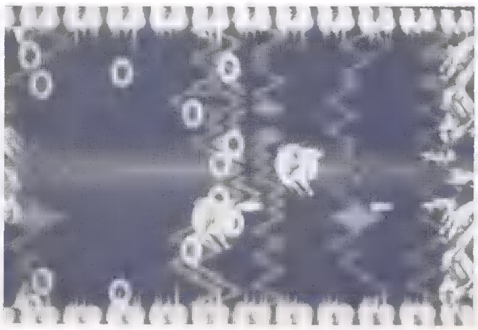
狭い通路が近づくころ、その通路からRが左へ向かって来るので倒します。上の中ボスを残す場合は、中ボスの急所に当たらぬようRに集中して撃ちます。

狭い通路へ入ったら、中央1キャラ上辺りに合わせ、右から来る堅い敵をリングレーザーをかいくぐって倒し、すぐに中央1キャラ下辺りに合わせ、その右から出る敵も倒します。

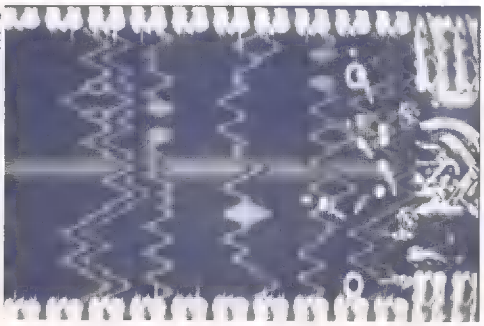
そのあと急いで前へ出てバウンドショットを取り、その位置でアームを後ろ向きにして左から来る堅い敵2匹を撃ちます。敵のリングレーザーがやんだら、ど真ん中の一番右に自機を合わせ、左から向かってくるRを倒します。同時に左へ向かうR2体が誘導弾を撃ってくるので、その一瞬だけアームを垂直に広げ誘導弾を防ぎます。それ以外は、常に左の敵を撃つようにします。


●この高さでバリバリ後ろに向けて撃つ。かたいよこいつら。


●前から2体Rがでる。真ん中でまつ。弾に気をつけろ。


●あまり前へ出すぎると、前からの敵に激突するぞ!

左から来る最後のRが倒せそうもない時は、アームを後ろへ固定して敵の下へ回ってぬ


●後からのRが壊せないときは、このように下にまわる。

けます。

そのあとオタマジャクシの巣を3つ倒したら、Rが1体だけ左からくるので、すぐ倒します。あとは草がいくつかあり、倒していくとボスにたどりつきます。

真ん中あたりも後半も死んだ場合、ノーミスの時と同じパターンでやっていくしかない。

## まわしパターンだ！ 6面ボス

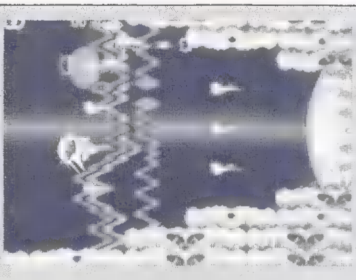
まわしパターンをやる場合は、ボス直前に出るアイテムをリングレーザー、レーザーというふうに取っていきます。

ボスに入ると堅い敵が2匹ずつ左、右、左と3回出てきますが、ボスはすでに、はじめの攻撃のレーザー4本を1回ずつずらして直線に撃ってきています。このレーザーの間に入りながら、さきほどの堅い敵を倒していきます。

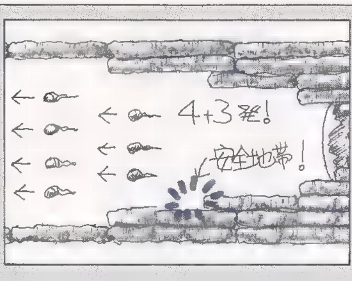
ボスが2段階目の攻撃に入ったら、ビーズの弾と自機に誘導してくるオタマジャクシの混合攻撃がはじまります。6面後半に出るスライムのような巣から出るオタマジャクシとは違って、弾で撃ち消すことができません。

下でオタマジャクシをまく場合は、水平に撃ってくる弾を下へぬけ、次にくる浅い角度の弾をアームを前に固定して前に出ます。出たらすぐ上に上がり、水平にとんでくる弾をひきつけて、またくぐるという繰り返しです。

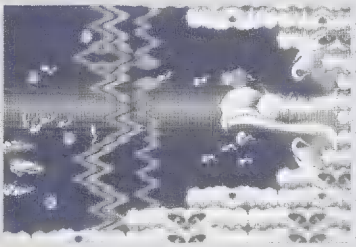
なお、階段状の段の手前4ヵ所は、アームを前にしとけば安地になりますが、この位置でボスを倒せるのはリングレーザーのみです。リングレーザーのアームを水平から一番はじめに広がった状態にしていれば自機は守ってるし、弾もボスに当たります。



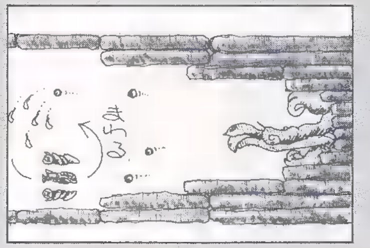
●まずは弾がバシバシとんでくる。間よりは上を抜けよう。



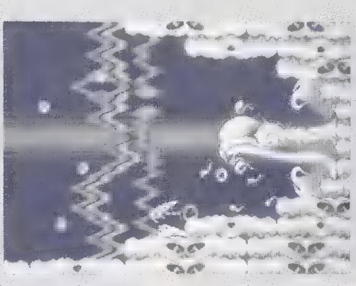

後ろからのザコを速攻できれば、楽にははいれるが…。



●おたまじゃくしは、まわりつつアームで消そう。




ちなみに逆にまわってもOK。大きくまわれるようにね。



●これが安全地帯だ。ここに入るのはけっこうつらいぞ。

## これが耳より情報

このゲームはコンティニューをすると少し敵がやわらかくなるようで、5面のドップなど、特に、やわらかくなってるのが分かります。

あと最終面のボスは、15分ぐらい安地でねばったんですが、それでも自爆しませんでした。

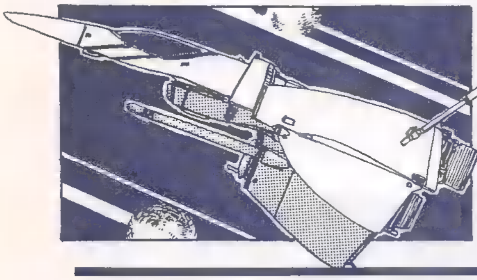
4面のボスは待たされますが、88回ボスがレーザーを撃ったとこで自爆します。

補足はこんなところです。さあ1コインクリアを目指してガンバロー。

あくまで連なしにこだわって残りの半分は、1クレジットで抜けるぞ！

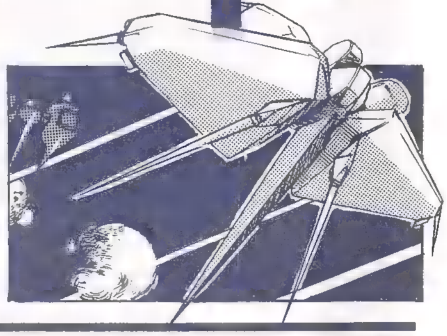
# スターブレード





**前半に比べれば、そんなに難度は高くない。**
**弾を防ぐことに専念すれば、**
**かなりの確率で安全に進むことができるぞ！**

by ずるずる



## 前半を2クレジットで抜ければあと1クレジットでクリアできるぞ

このゲーム、何が苦しいって、手が疲れるということだね。

連付きであれば、操作に集中できるし、ショットスピードもはやいから楽だよね。

でもまあ、連なしでどこまでできるか、こだわりと可能性にかけてみることにしよう。

そうなるときびしいのが、前半の中盤。

格子状障害物から、グランドキャニオンのところだ。

ここでどれだけ敵の弾を防ぐことができるかで決まる。

どこから弾がとんでくるかを完全に覚えないといけない。

あとは、反射神経をフルに使い、弾を撃って防ぐのだ。

これができるだけでも、かなり違ってくるぞ。

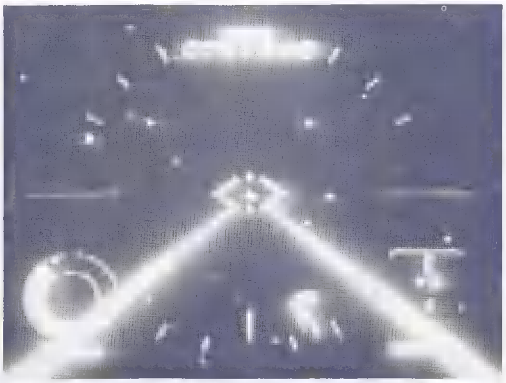
後半は、前半に比べるとそれほどきびしくない。

敵を倒すことより、弾を防げ。弾を撃ってくるやつは、速攻でおとすように対応すれば、かなり楽になるぞ。

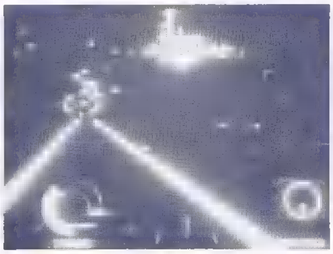
ここでは、中心部破壊のところまでの攻略である。

最後のボス（毎度おなじみの壊せなかった隊長機）との1対1の戦いは、カラーで攻略である。

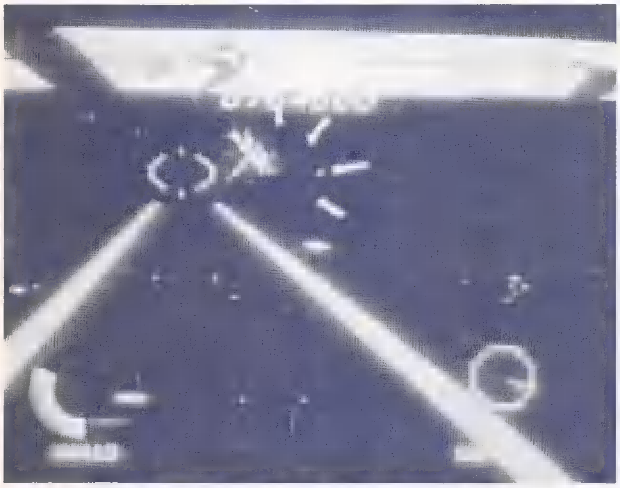
それでは、残りは1コインで抜けるぞ！



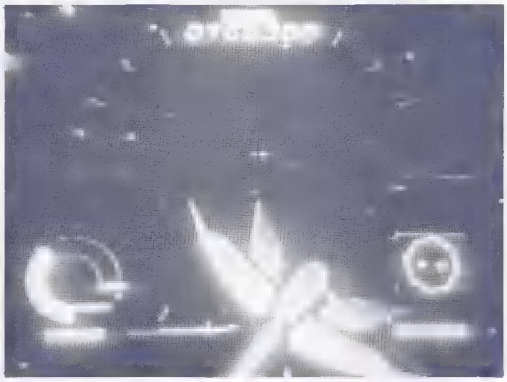
さあ後半戦の始まりだ！逃げていく敵たち。点数稼ぎのためなら撃たなきゃね。



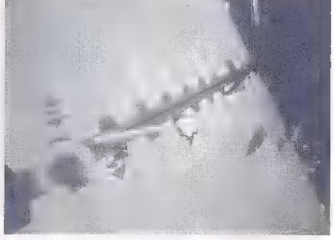
目前を右から左へ隊長機が抜けたあと左上に編隊！速攻で撃ちおとせ。



おわーっ！ミサイルを撃たれた。少なくとも半分を撃ちおとそう。このあときつい攻撃が連続する。とにかく弾をおとすことに集中しよう。



右下から隊長機出現！このあと弾を撃ってくるので（右下から）、それらを防ぐこと。



左から赤い敵が出現。弾を撃ってくるのでその前におとすこと。



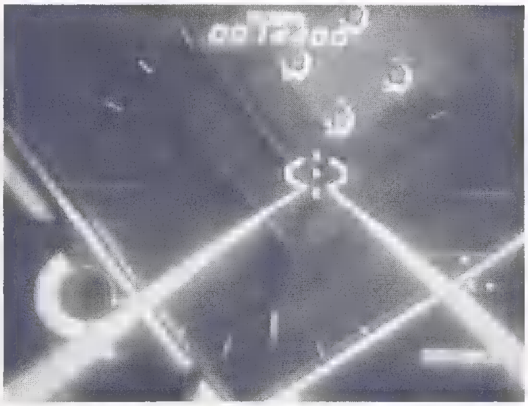
上方に編隊。ミサイルを撃ってくる前におとしてしまおう。次はそのすぐ右に出現するぞ。

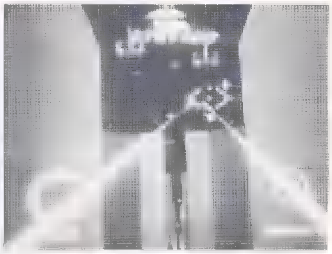


溝からでると…。弾の嵐だ！中心へ向け、連射していれば80％は消せるぞ。



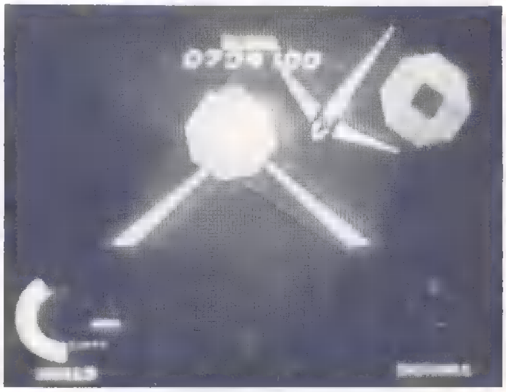
こんなところに隊長機が。弾がくるので、撃ちつつ防ごう。



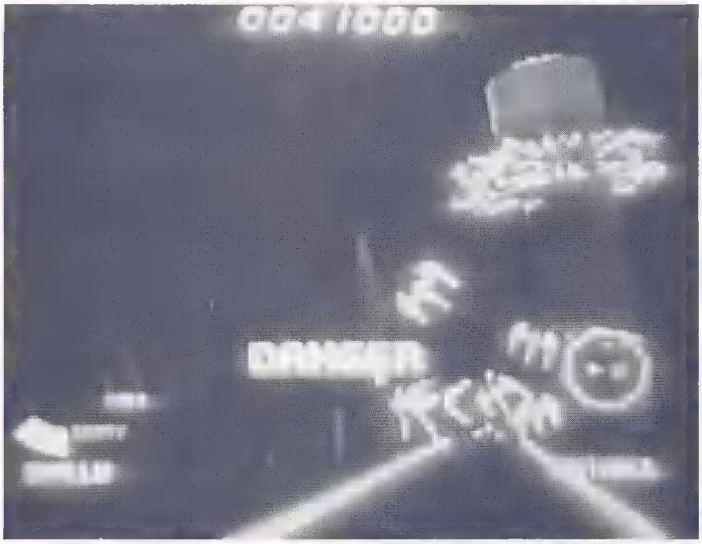


中部へ進入！通路には敵がいる。連射しながら進もう。

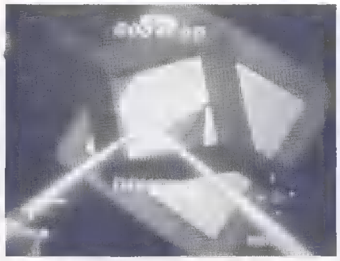
目前に敵！砲台を壊しつつ、倒そう。



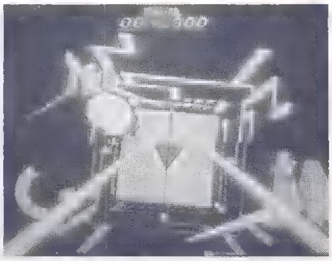
右へ左へ曲がる通路。通路の先には必ず何かある。ここは4つの砲台。早めに壊さないと撃ってくるぞ！




そこを抜けると広い所へ出る。ザコがたくさんいるぞ。右前方に中心部への通路がある。体当たりしてくるのがいるのでよく注意して見て連射すること。



そしてその通路のハッチへ。



ここの通路では、このハッチが3つ。高速になるので、連射していないと激突するぞ。




当然のごとく、中枢部を防衛すべく、敵が出現！とにかく弾を防ぐことに集中せよ。



これが中枢部だ！



うん？違う雰囲気の場所へ。ここでは攻撃はされない。安心して抜けよう。




中枢部に下から接近！



中心部が開いた！撃ち込めーっ！あまり時間をかけると攻撃されるぞ！



最後の１本。これを壊すと、中心部分が開く。

まず中心からのびている物体を壊していく。こいつらからとんでくる弾に注意だ。理想としては、物体を壊しつつ、弾を防げればいい。連射がはやいとかなり成功するぞ。





ズガガ――ン!!中心部壊れる！やったぜ！

## ボスとの戦いはカラーだぞ

中心部を破壊した！しかし戦いはこれで終わらない。

ボスとの最終攻防が待っているのであった。

ここでシールドが、５分の１以上残っていれば、ノークレジットで抜けられるぞ！ではカラーページへ。

ワープ!!



が、しかし、これでゲームは終わらなかったのだった…。

## タイムアタックも熱いが、まず1周！安全にやれば不可能ではないぞ!!




**ZONE「A」「B」「C」まではアドリブでもなんとか抜けられるが、さすがに「D」「E」にくると、そうさせてくれない。覚えないとつらいのだ。**

さあ残るは「D」と「E」だ。Cゾーンをクリアするのにかなり手こずる。

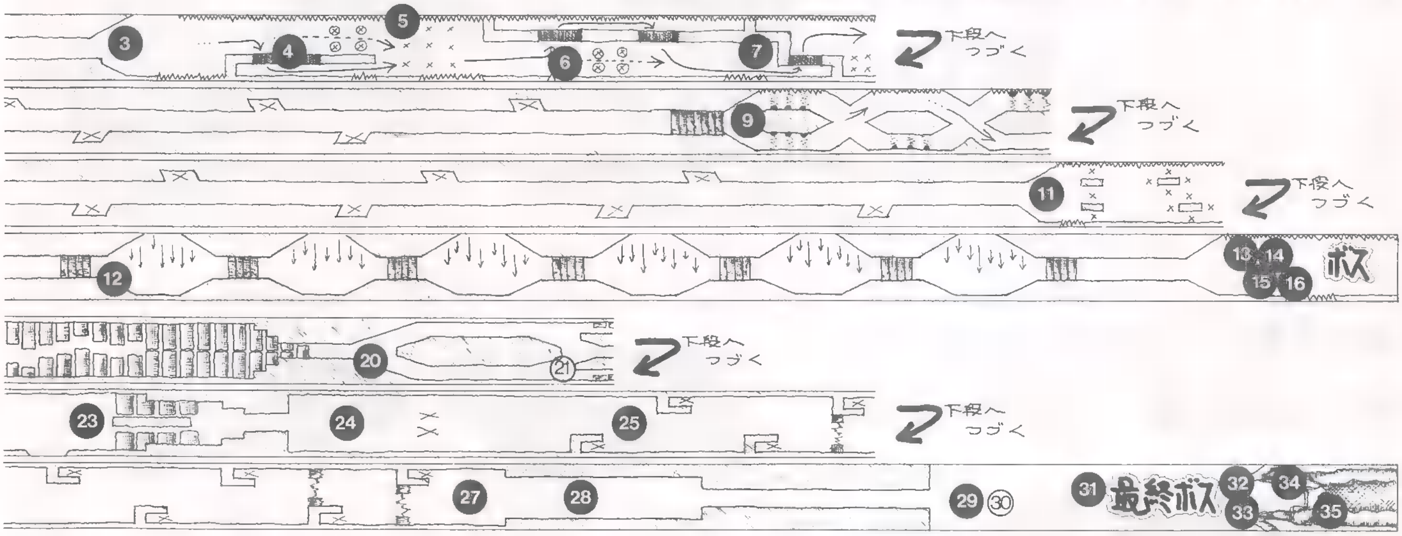
なかなかハードなシューティングゲームだ、と思っている人も多いのではないかなあ。

最近はタイムアタックをしている（1周目だけよん）のですが、ちょっとしたタコミスでもやめてしまう。それで、先に進めなくなってしまった。

安全に進む分には、大丈夫なんだけどねえ。

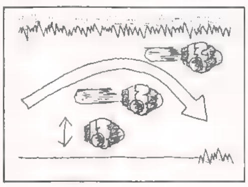
まあ、そこがまたこのゲームの熱いところだからねえ。

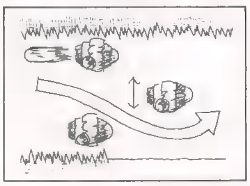
では、1周目、残りの2ステージの攻略といきましょう。

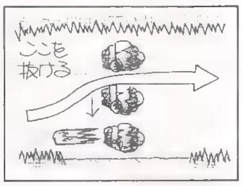


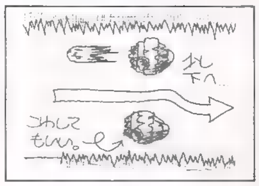

## ZONE D

「1分45秒を切れ!!」



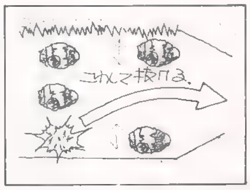


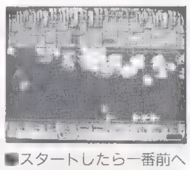


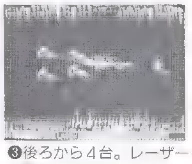

②可動式砲台地帯。安全にスピードをおとして確実に壊していけばいいのだが、ここはタイムのために飛ばす。図のラインを抜けるが、最後の5つのところで気をつけることが1つ。

3つ並んでいるやつの一番下を確実に壊してから、次の2つの間を抜けること。

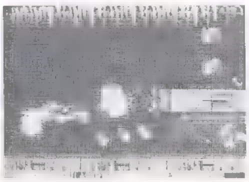


■スタートしたら一番前へ出て連射。しばらくしたらⓅがでる。復活時は、ラインを下にズラし、取りに行く。こわい人は、レーガーを撃ちながらすすもう。



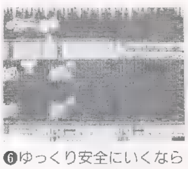
❸後ろから4台。レーザーで撃ちおとそう。



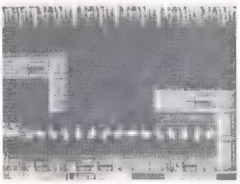
❹下にアイテム。レーザーを使って中へ。フル装備であれば、そのまま真っすぐ突っ込もう。



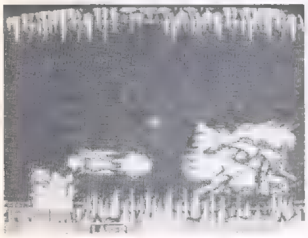
❺レーザーは撃ちっぱなしでいき、ザコをどんどん壊していく。左上からの弾に注意する。



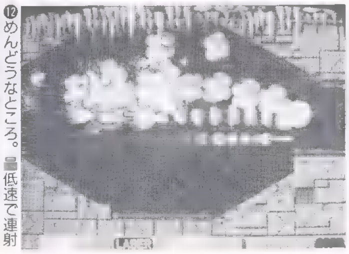
❻ゆっくり安全にいくならレーザーで上を抜けていく。タイムを狙うなら突っ込んでいく。

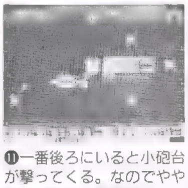


❼ここは最低速にして抜ける。抜けたらレーザーを撃ちながら中央部へ進んでいこう。



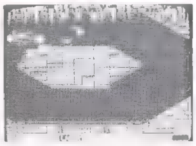
⑫めんどうなところ。最低速で連射で壊れる壁を撃ち、落石地帯に入ったらレーザーで防ぐ。ギリギリで切り換えると意外に落石にあたるので、しっかり見て切り換えること。⑬落石地帯を抜けるとボスへ。その手前でナパーム弾がでるので取る。



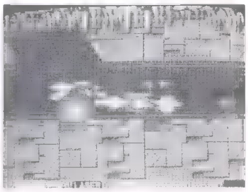


⑪一番後ろにいると小砲台が撃ってくる。なのでやや前で連射し、障害物をよけていく。

⑩そしてまた細い通路。前の下で連射する。

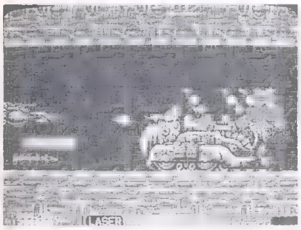


⑨連射しながら進むが、ぶつかるとユニットがとれるので慎重に。障害のないところを通るのがベストだね。もしユニットがとれたら、ナパームが1コあるので取りに行くこと

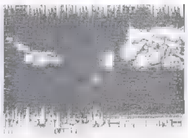


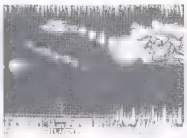
⑧ナパーム弾をとったら一番前の下へ。ここで連射していれば、上から下からの敵は、ナパームの爆風で壊せる。

⑰スタートしたら下に戦車出現→中央より上で待つ。低速にし、必ず速攻で壊すこと。



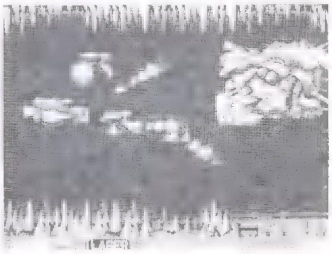
## ZONE E
「2分を切れ!!」



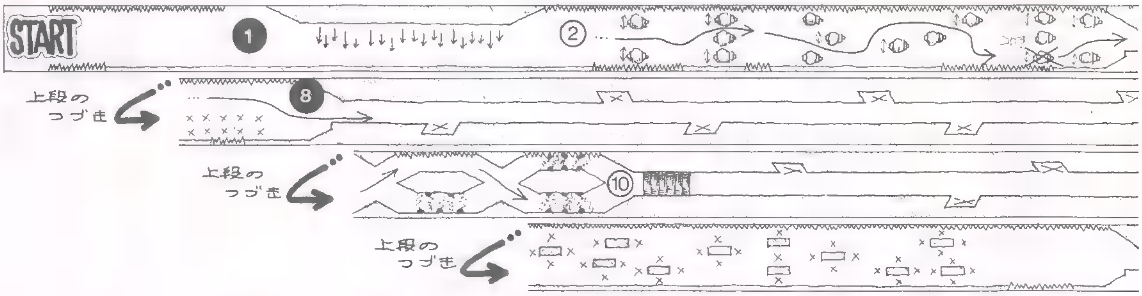


⑮⑯ある程度ダメージを与えると、2段階目の攻撃に移る。どんな攻撃かというと、急所から一定時間ごとにレーザーを撃ってくる。こうなったらレーザーをよけつつ撃ち込むだけ。レーザーをよけるとき、レーザーをこっちも撃てばいいね。

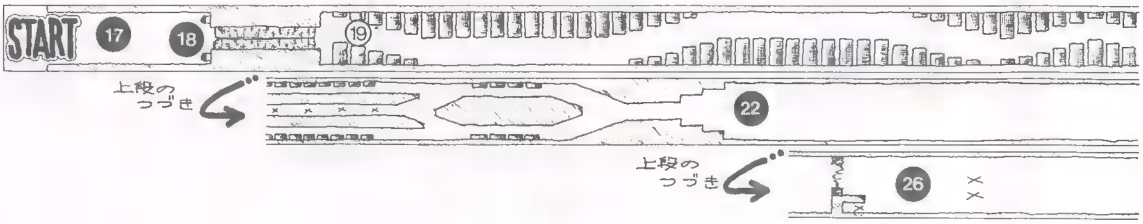
⑬⑭このボス、2種類の攻撃パターンがある。まず1段階目は、ザコカプセルを出してきて撃ち込ませにくくさせる。これの対応は、急所(光っているところ)を撃ちつつ下でカプセルも撃つ。もちろんナパームもあてる。するとカプセルから出現と同時に壊せる。これを根気よく続けていく。もし壊せなかったら大きく動き、ザコを前へ逃がす。弾に注意。

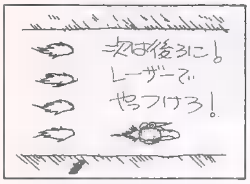


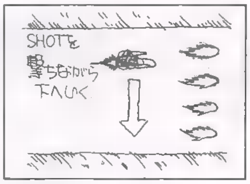
ZONE 'D' GO!

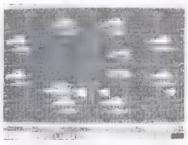



ZONE 'E' GO!



㉒ここはハマる!ここの攻略はしっかりしておかないと弱くなり復活時に苦労する。連続コマ図で抜け方を見てほしい。がんばれ!

⑳高速でスクロールしているとき、「あっ」と思ってからではおそい。覚えれば全速でも抜けられるが、それまでは中速ぐらいで抜けよう。抜けるところは、一番上か下のところだ。㉑障害物になる柱がでるので全速で抜けるぞ。



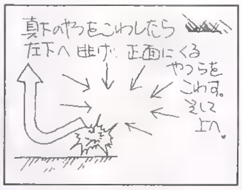
⑲上下から柱がバンバンでてくる。一番前で上下に動けば大丈夫だが、かなりきびしい。

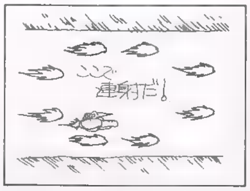


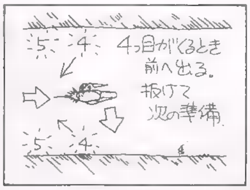
⑱はやく壊したら、上下にあるスイッチを壊すこと。そうすれば、道が開かれるのだ。

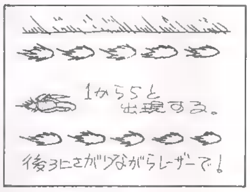
㉓2つに道が分かれるのを覚えていないと、壁にぶつかり、柱にはさまれ…死ぬのだ。

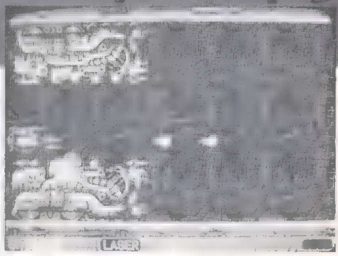




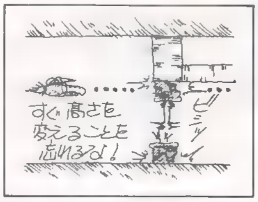



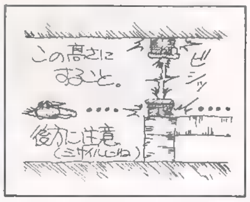


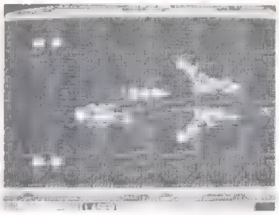
㉔ナパームを取ったら中央部後ろで待つ。すると上下に巨大戦車。先に下のやつにくっついて、ナパームを使いつつ速攻（3秒ぐらい）で壊そう。そしたら上へ。大砲に注意しつつ、くっついて撃ち込む。まわり込んでくるミサイルは、少し下がり早めに消そう。



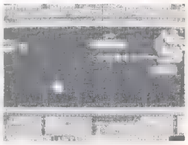
㉕ここへきたら中央よりやや後ろをキープ。ここで連射しながら進む。ここで注意するのは、後ろからのザコと、放電するやつ。ザコは弾を撃ってくるのでそれを上手に誘導する。放電するやつは、図の高さを参考にし、確実に壊せるようにしよう。



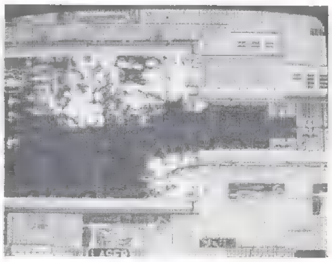



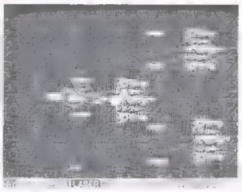
㉖やっかいな■だ。根気よくよけるしかない。



㉗ここまでくれば勝ち！ここが一番最後の復活場所になるからだ。まず低速にする。3つあるアイテムのうち、トーピードを取る（先に対空ミサイルを取ってからとると安全）。そしたら上にでる巨大戦車を後ろで撃つ。

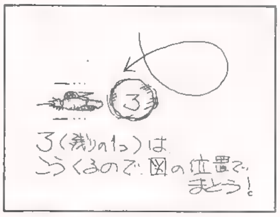


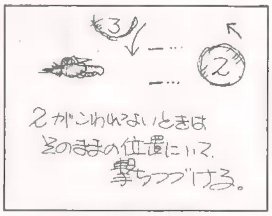
㉘速攻で戦車を壊すと、また上下にスイッチがある。ここは必ず上を壊すこと。でないとアイテムが取れないからだ。まあフル装備であれば大丈夫だが。なぜ戦車が上にいるかこれでよくわかると思う。

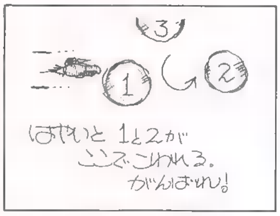


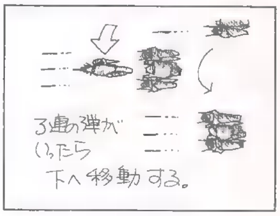
㉙最終ボスの前座。まずこの位置で待とう。

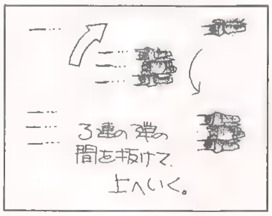
㉚動きに合わせ、自分も動くが、レーザーを3本撃ってくるときだけ正面に入らないようにする。図の通り動けばOKだ。

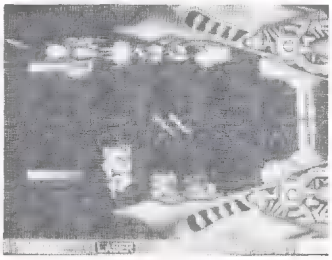


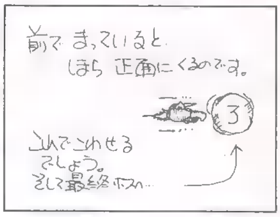



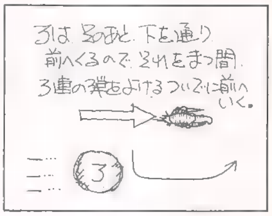



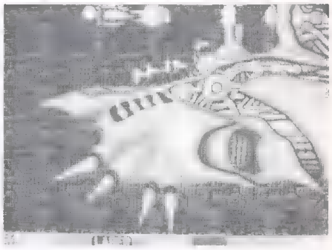
㉛上下に2つずつある砲台と、水平に撃ってくる2門の大砲が相手。最初は上の大砲を壊す。3秒に1発という間隔で撃ってくるのでこのタイミングを覚えること。あまり上にいくと、スクロールしてしまうので、よけるときは、下へいくこと。大砲を壊したら、上の砲台に気をつけつつ、ボスを上半分、スクロールアウトさせよう。



㉜下の砲台と大砲は、トーピードにて壊す。このとき上にはりついていないと、上から砲台がでてくるので、下にいかないようにすること。レーザーを併用すればなおいい。



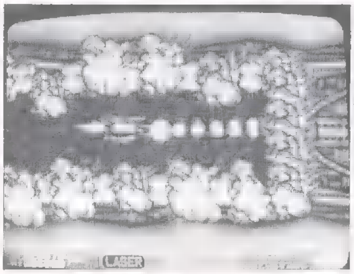



㉝下の砲台が壊れたら、次は、中央部からの攻撃が始まる。急所を見ていると、チラチラと光るときがある。このあとすぐ後ろに、レーザーが出る。と同時に戸が■くので、ショットを連射（トーピードを出しながら）レーザーを撃とう。



㉞こんな感じでね。あまり前へいくと砲台が撃てなくなることに注意すること。これを何回か続けると、ボスを倒すことができる。あまり時間がかかると（右下の数字がゼロになると）、ボスがせまってきて、つぶされる。

まあ連射が普通にできれば、100ぐらいは残ると思う。

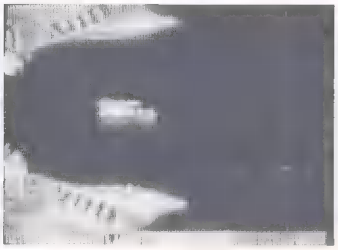


㉟これでクリア。強制でボスを壊すので、自分はなんにもしなくていい。面白いのは、レーザーが最弱（一本）でも、ここでは最強になってるのだ。さて、エンディングだ！

〈エンディングだ！〉

任務を終えた私は、母艦へ帰艦。ごくろうさまでした。

なかなか大変な仕事だったでごじゃる。まったく。







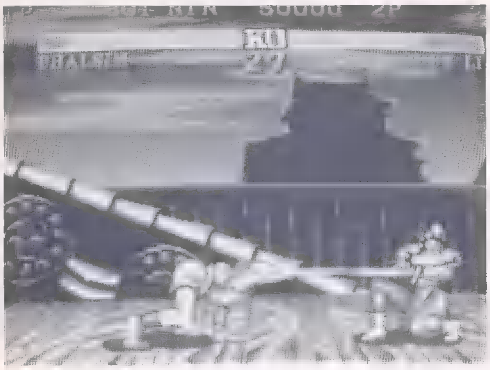
しかし、これで終わらず、2周目の任務が待っているのであ――った!!

次回は、2周目のポイントについてやってみたいと思ります。では。

# ストII対戦講座
# ダルシム小僧免許皆伝
## 第3回 修行の果てに

by げろりん




中パンチでけんせい。あまり多用しないこと。

**教官**…春麗か…こいつは厄介だな。

**小僧**…どうしても勝ちたいんです。どうか戦い方を教えてください！

**教官**…（しばらく考え込んで）わかった。だがリュウ・ケンとはわけが違うぞ。戦い方以上に君自身のセンスが問われることになる。

**小僧**…はい。

**教官**…じゃあ、まず一戦やってみようか。

バンガンヤッドガヤッ…ガン、ウ〜、パーフェクト

**教官**…これじゃ負けるはずだ。基本からやっていこう。

まず、小キックでこう跳び込まれたらどうする。

**小僧**…中キックで、こう…あれ？

**教官**…蹴り負けてしまうだろう？よくても相討ちになってしまうんだ。

**小僧**…じゃあどうすればいいんですか。

**教官**…何通りか返し方があるけどメジャーなのは逃げジャンプ攻撃とスライディングなんだ。逃げジャンプなら大パンチか大キック。スライディングは小か中でくぐって投げてしまおう。ガードして投げるという手もあるな。

**小僧**…どれでもいいんですか。

**教官**…間合いによってうまく使い分けるんだ。遠くなら逃げパンチ、やや近めなら逃げキック、近くならスライディングだ。

逃げパンチは狙って当てる感じでやるように。逃げキックは春麗が跳んだと思ったら自分もすぐ跳んで出すといい。相討ちになっても構わないから間合いを広めにとることを心がけてほしい。

**小僧**…わかりました。ではお願いします。

**教官**…よし。

ピョ〜ンバシンピョ〜ンシシヤッポイッピョ〜ンピシッヤッ……

——1時間後

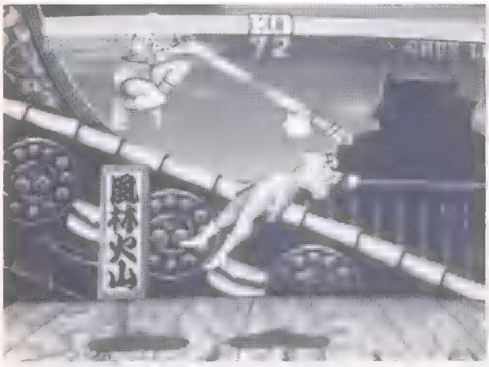
**教官**…何とか跳び込みに対する返し方は大分わかってきたようだね。次は地上戦だ。

**小僧**…それなら自信があります。ダルシムは手が長いから離れていれば春麗は何もできませんよね。

**教官**…はたして本当にそうかな。ちょっとやってみよう。

シャッシャッシャッシャッシャドム！シャッシャッシャッシャバン！

**小僧**…げげっ！



遠めで跳ばれたら逃げパンチ。

**教官**…春麗がうまく合わせれば返す余地はいくらでもあるんだよ。安全にいくなら元キックなどを空振りしたのを見はからってそこにパンチを当てるのが手堅いね。あとは読まれない程度に中パンチや中キックでけんせいするといい。

**小僧**…わかりました。

**教官**…じゃあこれに跳び込みと、さらにのっかりも交えてやってみよう。ちょっと難しいぞ。

**小僧**…はい。

——2時間後

**小僧**…はぁはぁ。やった。

**教官**…ついに1本取られたか。でものっかられた後の返し方が今いちかな。

端でのっかられたらはね返りに跳び込み大キックが入るときがある。無理なようならとりあえずガードしてけんせいしつつ春麗の出方を見よう。この見分け方だが、何度もやっていればわかってくるようになる。大きく跳ね返ったときは入らない上に逆に空中投げなどをくらってしまうから注意するように。

普通にのっかられた時は着地を攻撃すればいい。だがちゃんと見ないとまたのっかられるぞ。

**小僧**…だんだんわかってきました。春麗にも勝てそうな気がしてきました。

——さらに2時間後

……バシン、シャッピシポイッキャー

**教官**…よくやった。とうとう対ダルシム奥義「鷹爪連撃拳」を使うときがきたか…。

**小僧**…そ、それは何ですか。

**教官**…この技をどう返すかな。とにかく返すよう努力してみたまえ。

シャッドム（元キックで転ぶダルシム）、シュッシュッシュッ、ピシペシピシ（ピヨるダルシム）ヤッ、シュッシュッシュヤッ、シュッシュッピシペシパシ（ピヨるダルシム）ヤッ、ウ〜

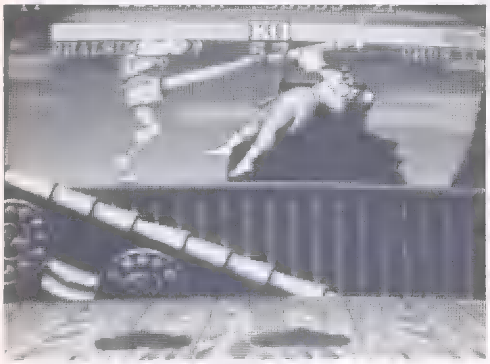
**小僧**…こ、これは!?

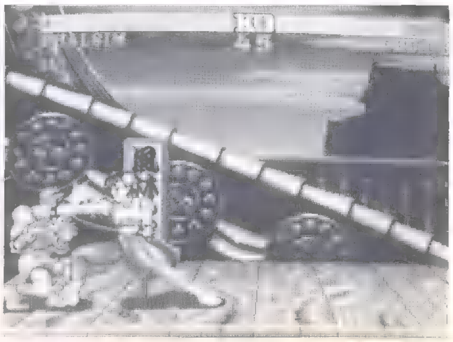
**教官**…近寄っての追突拳（中パンチの貫き手）の連打。これだけでダルシムは何もできないだろう。

**小僧**…どうすればいいんですかこれ！

**教官**…まず小スラで入って投げる。ただこれは逆に投げ返される恐れがある。次にしゃがみパンチだ。しかしいずれにせよ、出せばきまるというものではなく、出しぎわに中パンチをくらってしまうことがかなりあるんだ。

ほかの手として、ガードしまくって、しびれをきらした春麗が投げにきたところを投げ返すこともできる。しかしわかっていても投げ返しづらいからよほど神経を集中させていないと難しい。だがもし成功したらヨガ投げ、せっかんはめという技で逆転できるんだ。■


近くで跳ばれたら跳んですぐ逃げパンチ。


「鷹爪連撃拳」炸裂。ピヨらずに抜け出せるか。

**小僧**…その技をぜひ教えてください！

**教官**…ヨガ投げは、端で転ばせたら起き上がり様にヨガファイアーを撃ってガードさせて投げるんだ。

せっかんはめは一回せっかんしたら、それが終わると同時に中パンチを当ててせっかんを繰り返すんだ。

これを覚えれば春麗に勝つのも夢ではなくなるぞ。次までに練習しておこう。

**小僧**…はいっ！

ダルシム小僧、ダルシムマスターへの道は長く険しい。

ネタはまだなくなっていなかった…
まだまだイケル！

パート6

# ストⅡトレンドパターン



宿敵

## バルログとベガに完璧に勝て！

石井ぜんじ

今回は読者から質問の多かったバルログとベガの倒し方を、再び詳しく載せてみた。バルログは全キャラ、ベガはガイルに絞ってくわしく説明してある。まだバルログ、ベガで苦しんでいる人、かっこよく倒したい人はぜひ読んでみよう。

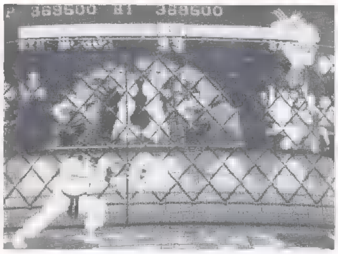
### 対バルログ

☆連続技での倒し方

基本的にまず相手の体力を3分の1くらい減らしておく。その後、連続とびげりなどで気絶させ、投げてとどめをさすというパターンが一般的だ。

例えばブランカなら、三角げりで攻撃してきたときに垂直とびげりを3発当てておく。次に三角げりがきたら少し後ろに下がり、斜めジャンプからとびげりをあてる。着地したら微妙に間をおき、斜めとびげりを連続して当てると気絶させることができる。

気絶させたら頭突きや3段連続技（ジャンプ大パンチ→中パンチ→大足払い）などを決めればパーフェクトだ。



スタート直前に遅い波動拳をうってジャンプさせる。



とんできたらタイミングよくけり上げを決める



バルログに近づいて大の竜巻旋風脚



3発当たって気絶しなかったら着地昇龍拳だ。

さて、この基本パターンでも、リュウ・ケン、ガイルはいきなり連続技に持っていってかまわない。

例えば、リュウ・ケンならスタート直後に遅い波動拳をうち、バルログがとびげりしてきたところをとびげりで落とす。ここから連続とびげりで星を出させる。

ここで投げてもバルログの体力が残ってしまうから、大の竜巻旋風脚を当てる。3発当たっても星が出なかったら、着地昇龍拳を綺麗に決めるのだ。

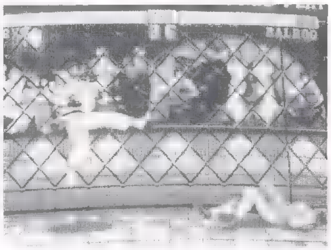
ガイルは星が出た後、三段攻撃や投げてからすぐ連続技に持っていける。

☆連続技以外の倒し方

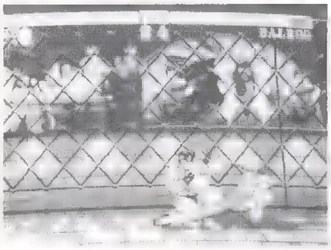
バルログは連続とびげりで星を出させて倒すのが一般的だが、はめ技のようなパターンで倒すこともできる。

ダルシムなら、中スライディングの連打や大・中スライディングの後の投げの繰り返しで勝てる。

また、リュウ・ケンなら竜巻旋風脚からの投げ（対ダルシム）でも倒せる。まず三角げりを大足払いで倒し、すかさず小の竜巻旋風脚。バルログはスライディングしてくるから、それをガードして投げる。そして今度は大の竜巻旋風脚から投げを繰り返すのだ。



三角げりを大足払いでころがして小の竜巻旋風脚



竜巻のあと、スライディングをガードしてから投げる

ガイルの場合は、スタート直後に遅いソニックブームをうつ。バルログがとびげりしてきたらくぐって中パンチで投げ、投げた方向にレバーを入れっ放しでジャブ連打。遅いソニックブームがなぜか出るから、再びくぐり投げだ。この繰り返しで勝てる。

春麗は中パンチはめで、ザンギエフは三角げりを着地したところをスクリューで吸いこみ、しゃがみ中パンチスクリューはめで勝てる。

### 対ベガ

☆スタート直後一回倒すまで

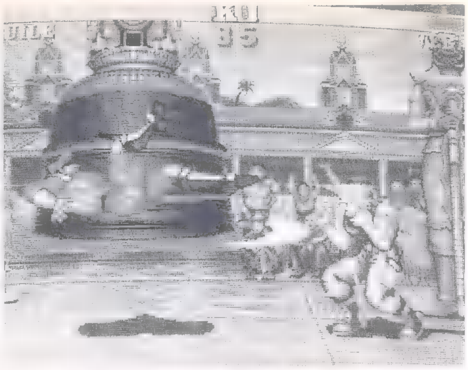
スタート直後は、ダブルニープレス（連続攻撃）ととびげりが多い。ダブルニープレスをいかにくらわないかが大切だ。

始まった直後、右上にジャンプして空中投げを狙う。ベガが後ろに行った場合はとりあえずガードする。次はたいていとびげりかダブルニープレスがくるはず。

このときはガードした後、ベガが突っこんでくる前に中のソニックブームをうつ。運がよければダブルニープレスに当たり、ベガは倒れてくれる。ダブルニープレスが出てからソニックブームを出しても遅すぎるので注意しよう。

●バルログ連続技での倒し方一覧

| キャラクター | [illegible] | 連続技 | 決め技 |
|---|---|---|---|
| リュウ・ケン | 足払い2回<br>足払い→とびげり | 足払い→とびげり 2 回 | 投げ<br>昇龍拳 |
| E・本田 | 垂直大げり 2 回 | 斜め大パンチ→斜め大パンチ 2 回<br>大キック 2 回 | 投げ |
| ブランカ | 垂直大げり 2 回 | 斜め大・中キック→斜め大キック 2～3 回 | 頭突き・ひざげり |
| ガイル | サマーソルト 1 回<br>裏拳2回 | サマーソルト→斜め大パンチ 3 回 | 投げ<br>3 段攻撃 |
| ザンギエフ | 大足払い 2 回<br>足払い→とびげり | 足払い→とびげり 2 回 | スクリュー |
| ダルシム | 大キック 3 回 | 大スライディング（倒すまで連続） | |


ダブルニープレスを予測してソニックブームをうつ。

とびげりがきたらできるだけ引きつけてサマーソルトをうとう。画面の端にさえいなければ必ず入る。

また、乗っかりにきたら1回ガードした後に必ず空中投げが入るので確実に決めよう。

○ベガがまったくスキを見せなかった場合

ダブルニープレスをガードして、君は画面の端にきているはずだ。こんなときは、ベガの性質が変わり、投げにくるまで待つ。この間、遠くからとびげりがくればサマーソルトを決められる。

ベガが近くまで歩いてきたとき中の足払いを出す。斜めにとばせて立ち中キックで落とし、着地したところを近づいて再び中の足払い。ここからはめパターンに入る。

☆はめパターン

振り向きサマーソルトができることが条件。振り向きサマーソルトは実は全然難しいテクではない。失敗している人の理由は2つだ。

①ベガをジャンプさせる位置が遠すぎる。

②サマーソルトをうつタイミングが早すぎる。

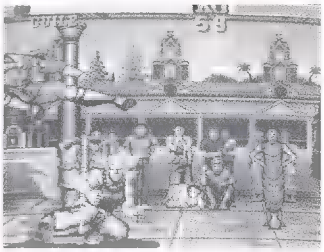
この2つに注意しよう。

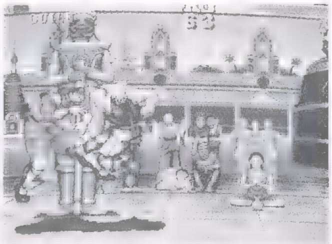

ベガが起きあがるところを中足払い。

さて、ベガを倒したら、ベガに歩いて近づき、ベガが立ち上がるときに中の足払いを出す。するとベガは垂直ジャンプか、とび越しジャンプで逃げるから、そこをサマーソルト&振り向きサマーソルトだ。中の足払いを出す位置は、ベガに対し密着からほんの少し離した位置。密着だとぎりぎり入らない。

中の足払いを出してベガがジャンプすれば、サマーソルトをためる時間は十分だろう。倒したらまた歩いて近づき、中の足払いからはめる。

画面の端にいったらきっと確実なはめパターンがある。


必ずジャンプしてよけるから、サマーソルトを決める。


端に追いつめたら2回転足払いのほうがより確実。

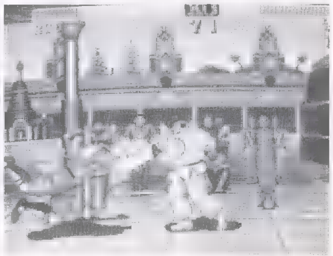
ベガが立ち上がる前に2回転足払いを出すと、必ずベガは逃げ大ジャンプをする。しかし画面端なので垂直ジャンプげりになってしまい、サマーソルトが決まるのだ。

## リュウ・ケンとザンギエフのトレンドベガ攻略法

☆リュウ・ケンの場合

まずとんできたところを昇龍拳で倒す。そうしたら近づき、起き上がるところを小の昇龍拳を2発ガードさせ、着地と同時に小の昇龍拳。ベガはサイコクラッシャーをしようとしたりして、たいていくらってしまう。


小の昇龍拳をベガにガードさせる。


連発で昇龍拳をうつとたいてい決まる。

これを繰り返すだけだ。昇龍拳さえ出れば楽なベガ攻略法だ（かなりメジャーだっ）。

☆ザンギエフの場合

一回倒すなりして、ベガの上にボディプレスで乗っかる。ガードしたらすぐしゃがみ小パンチをして少し待ち、再びボディプレスをする。するとベガがサイコクラッシャーをしようとして当たる。これを繰り返す。

ちなみに、サイコクラッシャーのなりかかりにボディプレスを決めれば、その後パイルドライバーも決められるぞ。

リュウ・ケンでもとびげり→小足払い2発連打で似たようなパターンができる。


ボディプレスをまず決める（ベガはサイコ状態）。


着地したらしゃがんでジャブを一発ガードさせる。

●バルログ完全連続技一覧

| キャラクター | やり方 |
|---|---|
| リュウ・ケン | 小の波動拳→とびげり 3 回→大の竜巻旋風脚→星が出たら投げ昇龍拳<br>↘着地昇龍拳 |
| ガイル | サマーソルト→とびパンチ 3 回→ 3 段攻撃<br>↘投げ→とびパンチ |

●バルログはめ技一覧

| キャラクター | [illegible] | はめ技 |
|---|---|---|
| リュウ・ケン | 大足払い→小の竜巻施風脚 | 投げ→大の竜巻施風脚 |
| 春麗 | 三角げりをくぐり投げ・空中投げ<br>三角げりを三角小キックで落とす | 中パンチ→投げ |
| ダルシム | 近づくまで待つ | 中スライディング連打<br>大スライディング→くぐり投げ |
| ザンギエフ | 三角げりの着地をスクリュー | しゃがみ中パンチ→スクリュー |
| ガイル | スタートした瞬間に小のソニックブーム | くぐり投げ→小のソニックブーム |

# いつも無い無い宇宙堂！ほんとに無いのかな〜セール！

お願い！中古基板は出・入りが激しいのですでに売り切れの場合はゆるして下さい。
資料請求してもらえばできるだけ日付の新しい正確な在庫表を出します。

| | | | |
|---|---|---|---|
| あ アマテラス | タテ | 日物 | ¥8,000 |
| ASO | タテ | SNK | ¥9,000 |
| R-TYPE | ヨコ | アイレム | ¥20,000 |
| R-TYPEII | ヨコ | アイレム | ¥28,000 |
| アスカ&アスカ | タテ | タイトー | ¥12,000 |
| い イメージファイト | タテ | アイレム | ¥25,000 |
| E-SWAT | ヨコ | セガ | ¥23,000 |
| E・D・F | ヨコ | ジャレコ | ¥28,000 |
| 1943 | タテ | カプコン | ¥9,000 |
| 1943(改) | タテ | カプコン | ¥10,000 |
| う ウイッツ | ヨコ | アテナ | ¥7,000 |
| ウルトラマン | ヨコ | バンプレスト | ¥38,000 |
| 宇宙戦艦ゴモラ | ヨコ | UPL | ¥18,000 |
| WIZ | タテ | タイトー | ¥7,000 |
| え エキサイトサッカー | タテ | アルファ | ¥4,000 |
| MVP | ヨコ | セガ | ¥23,000 |
| SRD | タテ | DECO | ¥9,000 |
| エクセライザー | タテ | ジャレコ | ¥8,000 |
| エキサイトアワー | タテ | テクノス | ¥7,000 |
| エアーウルフ | ヨコ | キューゴ | ¥8,000 |
| STG | タテ | テクモ | ¥18,000 |
| F-1ドリーム | ヨコ | カプコン | ¥12,000 |
| MJ-12(SUB) | タテ | タイトー | ¥9,000 |
| お オーライル | ヨコ | セガ | ¥23,000 |
| か カプコンベースボール | ヨコ | カプコン | ¥9,000 |
| 火[illegible]激 | タテ | タイトー | ¥9,000 |
| カダッシュ | ヨコ | タイトー | ¥25,000 |
| 空手道 | タテ | DECO | ¥5,000 |
| ガンディーラー | タテ | テクモ | ¥8,000 |
| き キッドのホレホレ大作戦 | タテ | 日物 | ¥9,000 |
| キック&ラン | ヨコ | タイトー | ¥5,000 |
| キングオブボクサー | タテ | W・P | ¥4,000 |
| 究極のオセロ | ヨコ | サクセス | ¥13,000 |
| 究極タイガー | タテ | タイトー | ¥18,000 |
| ギガンデス | ヨコ | E・T | ¥16,000 |
| く 草野球 | ヨコ | アルファ | ¥5,000 |
| クォース | ヨコ | コナミ | ¥10,000 |
| クラックス | ヨコ | アタリ | ¥5,000 |
| グラディウス3 | ヨコ | コナミ | ¥35,000 |
| け 原始島 | ヨコ | SNK | ¥15,000 |
| こ ゴールドメダリスト | ヨコ | SNK | ¥9,000 |
| コラムスII | ヨコ | セガ | ¥13,000 |
| ゴールデンアックス | ヨコ | セガ | ¥28,000 |
| コンバットライブス | ヨコ | テクノス | ¥15,000 |
| さ ザ・ハスラー | タテ | コナミ | ¥3,000 |
| ザ・高校野球 | ヨコ | アルファ | ¥5,000 |
| 西遊降魔録 | ヨコ | テクノス | ¥12,000 |
| ザインドスリーナー | ヨコ | テクノス | ¥9,000 |
| サンダーフォースAC | ヨコ | セガ | ¥12,000 |
| サイキック・5 | タテ | ジャレコ | ¥9,000 |
| サイドアーム | ヨコ | カプコン | ¥9,000 |
| 最後の忍道 | ヨコ | アイレム | ¥25,000 |
| サプライズドアタック | ヨコ | コナミ | ¥15,000 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| し シュートアウト | ヨコ | DECO | ¥6,000 |
| 四川省 | ヨコ | アイレム | ¥8,000 |
| 少林寺ロード | タテ | コナミ | ¥3,000 |
| 上海 | ヨコ | サン | ¥8,000 |
| ジェミニウイング | タテ | テクモ | ¥15,000 |
| 上海2 | ヨコ | サン | ¥18,000 |
| 地獄めぐり | ヨコ | タイトー | ¥14,000 |
| 実力プロ野球 | ヨコ | ジャレコ | ¥20,000 |
| す スーパーバレーボール | ヨコ | V・S | ¥13,000 |
| スタジアムヒーロー | ヨコ | DECO | ¥6,000 |
| スクランブルフォーメーション | タテ | タイトー | ¥13,000 |
| スーパーピンボールアクション | タテ | テクモ | ¥15,000 |
| スノーブラザーズ | ヨコ | 東亜 | ¥16,000 |
| スーパーオセロ | ヨコ | サクセス | ¥10,000 |
| せ ゼロウイング | ヨコ | 東亜 | ¥23,000 |
| そ 倉庫番DX | ヨコ | ナムコ | ¥38,000 |
| 〃 (ROM) | ヨコ | ナムコ | ¥9,000 |
| た ダイナマイトリーグ | ヨコ | タイトー | ¥12,000 |
| ダブルドラゴン2 | ヨコ | テクノス | ¥20,000 |
| ダブルドラゴン3 | ヨコ | テクノス | ¥15,000 |
| 大旋風 | タテ | タイトー | ¥12,000 |
| 闘いの挽歌 | ヨコ | カプコン | ¥12,000 |
| ダークミスト | タテ | タイトー | ¥12,000 |
| タフターフ | ヨコ | セガ | ¥23,000 |
| 大工の源さん | ヨコ | アイレム | ¥28,000 |
| XXミッション | タテ | UPL | ¥10,000 |
| タイムスキャナー | タテ | セガ | ¥13,000 |
| 達人 | タテ | タイトー | ¥30,000 |
| ち チャンピオンレスラー | ヨコ | タイトー | ¥28,000 |
| 中華大仙 | ヨコ | タイトー | ¥9,000 |
| チョップリフター | ヨコ | セガ | ¥9,000 |
| て テラクレスタ | タテ | 日物 | ¥8,000 |
| テトリスⒷ | ヨコ | セガ | ¥25,000 |
| 出たなツインビー | タテ | コナミ | ¥55,000 |
| デンジャラスシード | タテ | ナムコ | ¥38,000 |
| と トップローラー | ? | ジャレコ | ¥5,000 |
| トライアウト | タテ | DECO | ¥5,000 |
| ドッジボール | ヨコ | テクノス | ¥7,000 |
| ドカベン | ヨコ | カプコン | ¥8,000 |
| 殿様の野望(P付) | ヨコ | カプコン | ¥15,000 |
| 虎への道 | ヨコ | カプコン | ¥12,000 |
| ドラゴンブリード | ヨコ | アイレム | ¥25,000 |
| ドラゴンパンチ | ヨコ | ダイナックス | ¥9,000 |
| トライゴン | タテ | コナミ | ¥43,000 |
| に 忍者プリンセス | ヨコ | セガ | ¥8,000 |
| 忍者龍剣伝 | ヨコ | テクモ | ¥28,000 |
| は バトルクルーザー | ヨコ | シグマ | ¥5,000 |
| バトルフィールド(P無) | タテ | SNK | ¥3,000 |
| バルバデュークの伝説 | タテ | エイブル | ¥5,000 |
| ハサム | ヨコ | アイレム | ¥9,000 |
| パイプドリーム | ヨコ | V・S | ¥7,000 |
| パラメデス | タテ | タイトー | ¥7,000 |
| パズニック | ヨコ | タイトー | ¥9,000 |

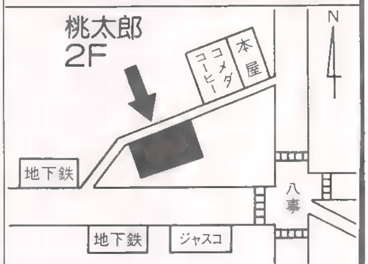
| | | | |
|---|---|---|---|
| パンクショット | ヨコ | コナミ | ¥25,000 |
| パロディウスだ | ヨコ | コナミ | ¥55,000 |
| ハテナの冒険(P付) | ヨコ | カプコン | ¥10,000 |
| ハットリス | ヨコ | V・S | ¥4,000 |
| ハイホー(P付) | ヨコ | 日物 | ¥7,000 |
| バーニングフォース(ROM) | ヨコ | ナムコ | ¥9,000 |
| ひ ピット&ラン | タテ | タイトー | ¥8,000 |
| 飛翔鮫 | タテ | タイトー | ¥12,000 |
| ピストル大名の冒険 | ヨコ | ナムコ | ¥38,000 |
| P-47(ROM) | ヨコ | ジャレコ | ¥6,000 |
| ふ フォーメーションZ | ヨコ | ジャレコ | ¥7,000 |
| ファイアートラップ | タテ | W・P | ¥5,000 |
| フラッシュポイント | ヨコ | セガ | ¥18,000 |
| ブロックアウト | ヨコ | テクノス | ¥9,000 |
| ファイティングフォーク | タテ | タイトー | ¥15,000 |
| ブラックドラゴン | ヨコ | カプコン | ¥13,000 |
| ファイティングファンタジー | ヨコ | DECO | ¥18,000 |
| ファイナライザー | タテ | コナミ | ¥6,000 |
| へ ベイルート | ヨコ | セガ | ¥23,000 |
| ヘルファイアー | ヨコ | 東亜 | ¥15,000 |
| ヘビーユニット | ヨコ | タイトー | ¥10,000 |
| ほ ボンピングワールド | ヨコ | ミッチェル | ¥15,000 |
| ま マーカム | ヨコ | サン | ¥6,000 |
| み MR.ヘリ大冒険 | ヨコ | アイレム | ¥38,000 |
| む ムーンウォーカー(ROM) | ヨコ | セガ | ¥10,000 |
| め 名人戦 | タテ | SNK | ¥7,000 |
| 迷宮島 | ヨコ | アイレム | ¥7,000 |
| メイズオブフロット | タテ | タイトー | ¥9,000 |
| メガブラスト(SUB) | ヨコ | タイトー | ¥9,000 |
| や やんちゃ丸 | ヨコ | アイレム | ¥7,000 |
| ゆ USムスタング | ヨコ | UPL | ¥18,000 |
| よ 妖魔忍法帖 | タテ | 日物 | ¥8,000 |
| ら ラビオレプス | ヨコ | V・S | ¥15,000 |
| り 琉球 | ヨコ | セガ | ¥18,000 |
| リングの王者 | ヨコ | コナミ | ¥14,000 |
| る ルナーク | ヨコ | タイトー | ¥58,000 |
| 〃 (SUB) | ヨコ | タイトー | ¥10,000 |
| れ レッスルウォー | タテ | セガ | ¥23,000 |
| レインボーアイランド(EX) | ヨコ | タイトー | ¥20,000 |
| ろ ロボコップ | ヨコ | DECO | ¥20,000 |
| ロードオブキング | ヨコ | ジャレコ | ¥20,000 |
| ローリングサンダー2(ROM) | ヨコ | ナムコ | ¥6,000 |
| わ ワードナーの森 | ヨコ | タイトー | ¥9,000 |
| ワイルドファング | ヨコ | テクモ | ¥28,000 |
| ワンダープラネット | タテ | DECO | ¥9,000 |
| ワールドスタジアム90 | ヨコ | ナムコ | ¥33,000 |
| 〃 (ROM) | ヨコ | ナムコ | ¥9,000 |
| ワールドコート | ヨコ | ナムコ | ¥35,000 |
| ★麻雀★華札★ | | | |
| リアル麻雀 | ヨコ | H・D | ¥1,000 |
| 麻雀鹿鳴館 | ヨコ | H・D | ¥6,000 |
| 麻雀ビタミンC | ヨコ | H・D | ¥6,000 |
| 麻雀個人教授 | ヨコ | H・D | ¥6,000 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 麻雀女小プロレス | ヨコ | H・D | ¥6,000 |
| お雀子[illegible] | ヨコ | H・D | ¥1,000 |
| お雀子館2 | ヨコ | H・D | ¥3,000 |
| お雀子クラブ | ヨコ | H・D | ¥3,000 |
| 麻雀大霊界 | ヨコ | ジャレコ | ¥3,000 |
| 麻雀フライデー | ヨコ | ダイナックス | ¥9,000 |
| アイドル麻雀 | ヨコ | S・S | ¥9,000 |
| 麻雀ファンクラブ | ヨコ | V・S | ¥13,000 |
| 麻雀夏物語 | ヨコ | V・S | ¥15,000 |
| 麻雀学園 | ヨコ | ユウガ | ¥8,000 |
| 麻雀学園2 | ヨコ | フェイス | ¥9,000 |
| S・リアルP2 | ヨコ | セタ | ¥9,000 |
| 華折鶴 | ヨコ | ダイナックス | ¥13,000 |
| 華の舞 | ヨコ | ダイナックス | ¥12,000 |
| 華弥生 | ヨコ | ダイナックス | ¥6,000 |
| 七次元の妖精 | ヨコ | ダイナックス | ¥13,000 |
| ねるとん牌鯨団 | ヨコ | ダイナックス | ¥15,000 |
| 麻雀カメラ小僧 | ヨコ | 三木 | ¥7,000 |
| ロイヤルクィーン(BET) | ヨコ | 日物 | ¥3,000 |
| ギャルの告白 | ヨコ | 日物 | ¥8,000 |
| テレフォン麻雀 | タテ | 日物 | ¥8,000 |
| レディーハンター | ヨコ | 日物 | ¥8,000 |
| 大人の麻雀 | ヨコ | 日物 | ¥8,000 |
| 東京ギャル図鑑 | ヨコ | 日物 | ¥6,000 |
| 花のもも子組 | ヨコ | 日物 | ¥8,000 |
| ミス麻雀コンテスト | ヨコ | 日物 | ¥9,000 |
| Gメン89 | ヨコ | 日物 | ¥8,000 |
| 麻雀ナンパストーリー | ヨコ | 日物 | ¥8,000 |
| 麻雀好き懲りない面々 | ヨコ | 日物 | ¥5,000 |
| 麻雀お嬢さん | ヨコ | 日物 | ¥5,000 |
| トリプルウォーズ | ヨコ | 日物 | ¥10,000 |
| トリプルウォーズ2 | ヨコ | 日物 | ¥12,000 |

NEO GEO(業務用ソフト) 5,000円
ナム1975、ベースボールスターズ
麻雀狂列伝、マジシャンロード、
ライディングヒーロー、サイバーリップ
スーパースパイ、

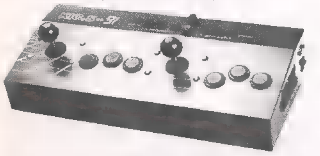
| | |
|---|---|
| 麻雀パネル㊪ | ¥7,000 |
| 中間ハーネス1本 | ¥2,000 |

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎
OPENしました。ALL20円〜50円 EASY設定




★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表ついています。買取りもやっています!!★

ケイ アイ シー製
〈KIC'S 91〉



Ⓐ ビデオ、S端子対応……¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥38,000

マイクロシステムプランニング製
〈COMBO AV〉



Ⓥ ビデオ・RF端子………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応………¥29,000
ⓋⓇ Ⓥ、Ⓡ両方対応………¥36,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
# 宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎052(916)1407

★TEL受付時間★
平日 AM 9:00〜PM 11:00
祭日 PM 1:00〜PM 11:00
日曜定休
店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
（62円切手×2を封筒で送って下さい）

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

# 発表 第4回

## 『僕たちの遊び場があぶない!?』 ゲーム懸賞論文

## 第1席

### 第4回ゲーム懸賞論文選考結果

最優秀　賞金5万円と盾
●該当作品なし

1席　賞金3万円と賞状
●創造終焉・そして新時代へ
　奈良県　高澤博寿（18歳）
●僕たちの遊び場があぶない!?
　千葉県　松永直行（21歳）

2席　賞金2万円と賞状
●いつかそのときまで
　大阪府　藤原城嗣（19歳）
●開発ネーム「芸泉」
　神奈川県　戸崎茂雄（22歳）

3席　賞金1万円と賞状
●縁の下のゲーマーのすすめ
　東京都　金澤夢子（17歳）
●バラ色の[illegible]
　愛知県　福島智和（18歳）
●「駄菓子屋」的ゲームセンター考
　北海道　藤内　真（22歳）

佳作　賞品
●ぼくたちの遊び場があぶない!?
　広島県　清水英一
●アダルト志向　歓迎論
　北海道　釜澤大（16歳）
●楽[illegible]の滅亡
　住所不定　福田剛（21歳）
●[illegible]のゲームセンターについて
　千葉県　内山[illegible]秋（19歳）
●わたしたちは魚ではない
　宮城県　平敷安久（23歳）
●どうなる！ゲームセンター
　愛知県　足立謙二（28歳）
●これまでとこれからのゲーセン
　福岡県　フィーブル・マインド（18歳）
●ぼくたちの遊び場があぶない!?
　京都府　岡本彰（19歳）
●僕が考えたこと
　佐賀県　諸江一徳（16歳）
●ゲームセンターの変化
　岐阜県　[illegible]脇森彦（22歳）
●ゲームの成長のためには
　京都府　打田詞一（19歳）

## 創造終焉（しゅうえん）、そして新時代へ

高澤博寿
奈良県（18歳）

### 時代はトレンディ？

かつてフリークの遊び場であったゲームセンターが今、衰退の一途をたどりつつあり代わっていわゆるトレンディーな方々の集うアミューズメント何とかにその地位を剥奪（はくだつ）されようとしている。だが、この事件は単に客層が云々の問題だけでなく、業界の方向性、ひいては新文化の興亡までも左右する一大レボリューションであり、一部企業が自社の目標・理想すら投げ棄ててしまうほど、儲（もう）かるおいしい話なのだ。

ここ数年の業界の移り変わりを解りやすく説明すると次のようにドラマ風になる。

ほんの三、四年前、直営店を持つ大手メーカーや規模の大きなゲーセン（以下「大手」と称す）は、ゲーセン改善構想の柱として、家族で楽しめる、つまり「ファミリー路線」をうちだす。当時、不良などの、迷惑なお隣さんと無理に同一視させられていた側の打開策としては妥当であり、実際ある大手などはゲーメスト誌上で「遊び場のない子供達が不憫（ふびん）だ」と語り、ファミリー構想を公言していた。

ところが、今度はたった二年前、状況が一変する。お隣の、迷惑連中が管理教育と名のる怖～い養父に連れていかれ代わってヤングアダルトが隣に越してきた。この連中は、流行というお洒落な服を身につけ、財布の中身もベリィ・リッチと、正に理想的隣人であったのだ。ゆえに大手は連中と仲良くなるため、お隣好みの服装・家の内装などを心がけるようになり、古くから遠からず近からずの付き合いだったお向かいのフリークに次第に疎遠になり、ついには一方的に交際断絶を宣言したのだった。

とまあ、客層を変えるなどと大義名分を振りかざしてはいるが、何のことはない。お金持ちのトレンディー連中べったりになっただけである。

さて、ここで大手がなぜ理想を

## 講評

審査会議は10月31日に都内の某所で行われました。

今回の審査委員は、コインジャーナルから原専務取締役、佐藤氏、山下氏の3人、ゲーメストからはやまかわ悠理と編集のMr.SAT氏の2人で計5人。厳正な審査が長時間にわたって行われました。

今回は、テーマを「僕たちの遊び場があぶない!?」と固定しましたが、数多くの作品が寄せられました。あとになって、自由課題もあればよかったと思いました。なにはともあれ、応募してくれた方どうもありがとうございました。

今回惜しくも落選してしまった人に多く見られたパターンには、現状を変える意見・提言がよいにもかかわらず、ただ述べているだけで説得力に欠けるもの。また、体験談で「A店は○×でダメだったがB店では×△でよかった。だからB店のような店がいい」という2つの例が多く見受けられました。

前者には、意見や提言に対する問題点などが全然述べられてなく、「ないものねだり」的に終わっているのがほとんど。後者は、いわゆる「作文」という形になっていて「論文」というには力不足の感が否めなかったというのが実感でした。

その点、入選、佳作の作品には単に体験談だけに終わらずにそれらについての反省、問題点を述べて、そこから一歩踏みこんだ意見、提言を述べたり、ゲーム業界と他の業種を比較して問題点などに対してどうだったかをわかりやすく述べたりして審査員をうならせるものがありました。

とにかく、今回の選考は今の状況に対して正しいにしても間違いにしても、こちらとしても明確な結論を出しづらい。それプラス、このことを打ち砕く真にせまる論文がなかったという理由から最優秀賞はありませんでした。

また、3席が3名になっていますが、これは福島[illegible]和君の作品が変わった書き方をしていておもしろく、質的にも、1席、2席のものと拮抗（きっこう）していたのですが、内容に重なる部分が多く、3席にとどまることになったためです。

また今回は、よかった作品を抜き出して、それらを審査委員が投票するというスタイルをとったのですが、満場一致となったのがここで紹介する「創造終焉・そして新時代へ」です。

高澤君は、ゲーム業界を18歳とは思えないほど冷静な目で見て、トレンディー連中主[illegible]とフリーク至上主義というように分けています。一部トレンディー至上主義にはしる大手を皮肉ってはいますが、単に皮肉っているのではなく、きちんと筋道を通しています。ここに立地条件が考慮に入れてあればさらに完成度が高まったでしょう。メーカーの思惑を見抜く洞察力はひときわ光っていました。

（やまかわ悠理）




放棄してまでトレンディー連中にすがるのかは実証されたわけだが、ではトレンディー連中とわれわれフリークとの違いはどこなのか。

もちろん金銭面もあるが、答えは簡単。一つは求める物の違い、もう一つは難易度の違いである。

一つ目の違いは、「ゲーム」と「アミューズメント」の違いとほぼ同じである。

英和辞典をみると、ゲーム＝遊び、アミューズメント＝楽しみ、と記載されている。一見同じようだが、実は全然違う。前者が後者を一要素として含有しているのに対し、後者は自身が独立した目的となっている。まさにその点である。

## フリークにウケる

要するに、今までのフリーク向けゲームは料金分の楽しみが保障されていなかった。それを得るためには何度も練習し、パターンを覚え、専門誌などを参考に自分で先に進まなければならない。むろん不本意な結果に怒ったり、悔しかったりもする。

しかしトレンディー連中はそれを嫌う。とにかく一定料金で一定時間、確実に楽しませてもらわなければならない。つまり楽しさが保障されなければならないのだ。そしてそれはディズニーランドなどの施設にみられるように、確立された商売方法なのである（しかも儲かる）。

ゆえに、今まで大手が構築してきたゲームや、ゲームセンターならではの長所は、ことごとく時代のニーズに合わないのである。

そこに二つ目の違いが絡む。ゲームの、難易度ではない。ウケるゲーム作りの難易度である。

フリークにウケるゲームを作ろうとしても、ナカナカうまくいかない。シューティングを例にとっても、安易に製作したものはまず見抜かれる。といって続編を発売すると難し過ぎる、とか前作より出来が悪い、とか。システムやゲーム性に凝ると、ややこしいの文句の末マニア向けと敬遠され、いずれにしてもウケてくれない。

しかし、トレンディー連中にウケるのは実に簡単なのである。既製の、一般的に人気のある、面白さの確立されているジャンルをコピーすればいい。クイズやスポーツ物などその典型であり、しかも実際に人気を博していて、ウケるのは火を見るより明らかなのである。

ここで大手は決断を下した。「後者を狙うほうが楽だ！」と。

おまけにブームに便乗すれば社会的にも認めてもらえるし、当然儲かる。ゆえに、そっちのご馳走に喰らいついたのは、稼ぎ優先の営利企業としてごく当たり前田のキャプチュード（死語）なのである。必然・必須なのである。そして、大手の理想とは、この程度のモノだったのだ。"創造"の時代は。その意味では終末を迎えたといえるだろう。

思えば、今まで大人の偏見にばかり固執してきたが、風営法下にあって、ゲームセンターは唯一子供や学生が入場でき、ギャンブルなんかとは全然違う新しい遊びを誰もが体験できる"遊び場"ではなかったか。そしてメーカーやオペレーターの方々は、こんな素敵な遊びを多くの人に楽しみ、解ってもらうために努力していたのではなかったか。

我々フリークが好きな新しい文化・遊びは結局理解されないまま、カジノと景品ゲームとクイズ・スポーツゲームを中心とする模倣の寄せ集め空間にとって代わられるのだろうか。

しかぁし！ ここに来て状況がまた変化しだした。今まで二番手以下に甘んじていたカプコンやデコ、SNKのようなソフトメーカーがこぞってフリーク好みのゲーム（しかもかなりの秀作）をつくり出し、またスーパーの屋上なんかにある子供・学生対象のゲーセンがオールドゲームを復活させたりと、フリークにとっては意外な出来事が起こった。

考えてみれば、大手のわがままに愛想をつかせた膨大な学生層を一気に獲得できる大チャンスだったわけだが、ではなぜトレンディー連中にすがらなかったのだろうか。

それは、やはりこのブームが一過性のモノであると冷静に考え、ずっとお得意サンだったフリークを大切に、悪くいえばフリークに恩を売るために、今までと変わらぬ業務姿勢を貫こうということではないだろうか。もちろんストIIの大ヒットもそれに拍車をかけているだろう。

一九九一年は、業界を完全に両断した年だと思う。フリークと手をきり、トレンディー連中にしがみつき続ける大手と、フリーク至上主義を貫き通し、子供・学生を大切にする新興勢力と。流行りが捨てられるか、結局フリークが捨てられるか、そのゆくえは混沌の中にあり、見極めることはまずできない。

# レゲーの魂

**最近、超〜〜〜古い資料が手に入った。このコーナーで陽の目を見る日も近いだろう。**

ご意見番　やまかわ悠理

## このゲームを語る!!

### スクランブル

当時小学生だった私が様々な規制（例のインベーダー禁止令）の中、ゲームができた数少ない場所であった近所のスーパーに、ある日入っていたのがこのゲームでした。初めて見たとき「ボタンが2つもついている!!」と驚いたものです。この2つのボタンで対空・対地のショットを使い分け、様々なステージを進み、最後の要塞の中枢（?）を破壊して1周クリアという、当時としては斬新なゲームだったと思います。

そして、何よりも私がゲームを始めて以来初めてハマったゲームだったのです。クラスの何人かの友人と「誰々は火の玉まで行った、誰々はビル（都市地帯）までいった」と競いあい、何とか最終ステージの前の迷路面まで来たとき、ある場所がどうしてもクリアできない。そう、そこではレバーを「ナナメ下」に入れなければならなかったのです。8方向レバー操作をやったことのなかった私としては大難題だったわけです。

ともあれ、現在の私をグラ狂にした張本人だけに忘れられないゲームです。

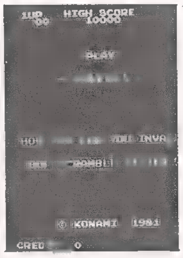
（和歌山県・からんせ君）

●―●

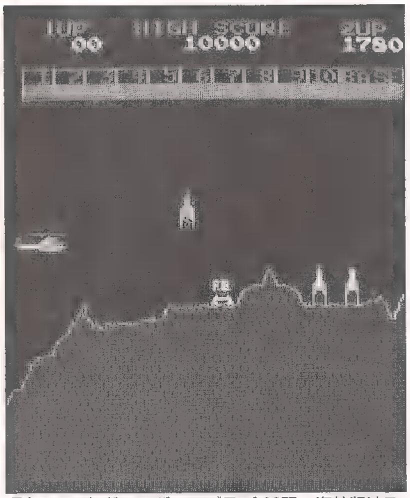
「コナミのシューティングゲームで一番好きなゲームは?」と聞かれたら、私は迷わず、「スクランブル」と答えます。まあ、初めてやったコナミのゲームということもありますが、「オイルタンクを破壊して燃料を補給する」という不条理さが、プレイした当時（小学4年生）ものすごく印象的でした。

あと、このゲーム、今のグラディウスシリーズをプレイしている人にもやらせてあげたいですね。何といっても、自機が後ろにさがるスピードとスクロールのスピードが同じなんですよね（プレイしたらどんな顔するのだろう?）。

（岩手県・バニッシュモンスター君）




タイトル画面でスマン。これがスクランブルだ。う〜ん、シンプル。




そして、これがスーパーコブラ、全10面。海外版はスーパーヘリ。スクランブルもこんな感じの画面です。

●私はそんなにやりこまなかったのだが、色々と思い入れがある。中でも、4方向レバーで5面（迷路）が絶対抜けられないのを知らずにプレイしてたり、3面（流星面）をド真ん中でよけたりとか…。

あと、難度が3周目まで上がるんだけど（燃料の減りが速くなる）、それがまた緻密で、ギリギリで最後の攻撃目標を倒せるように設定されているのである（うまい）。

縦画面の横シューではあったが、グラディウスの原点はここにある。1981年の作品。姉妹品のスーパーコブラ（同システムで面数が多く難度メチャ高・1981年）もよろしく。

そうそう、コナミベストセレクション（ビデオ）にちょっぴり紹介されてるぞ（プレイヤーは私）。

### シンドバッドミステリー

皆さんはシンドバッドミステリーというゲームをご存じでしょうか?立体的に構成された城のどこかに隠された宝を敵から逃げつつ、プレイヤーと宝の直線距離のみで探していくというゲームだったのですが、このどこかというのが曲者で全くのランダムなのです。だから同じ1面でも、スタート地点のすぐ前に宝があったり、なかなか見つからず延々と歩かされたりと、毎回違った感動があったものでした（リブルラブルの宝箱を探すときのことを考えてもらえればわかり易いと思います）。

最近のゲームってこういった「運まかせ」的な部分（完全に運ではないけど→後で解説・㋘注）がどんどんなくなっているのではないでしょうか?だからパターンの完成した初めのほうの面はほとんど練習ラウンドと化し飽きが来る、そして未完成のところははまり場所となり嫌気がさす。で、結局「つまらない」という評価が下されるのではないでしょうか?

まあ、多種多様な仕掛けで魅せる今のゲームの流れにはそぐわないかも知れませんが、そんなゲームが1つくらいあってもいいんじゃないんでしょうか?

（大阪府・WATS君）

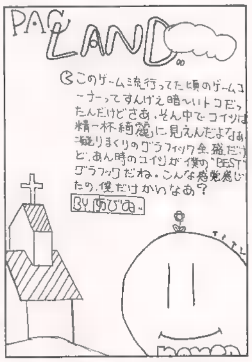
●運まかせのゲームというと、「海底宝探し」というのがあるけど、5分の1の確率で無条件に殺されるというのはちょっとねえ、という部分があると、やがて誰もやらなくなると思うよ。

それと先ほどの宝探しについてだけど、このゲームには至るところに?マークがあり、それを取っていくと画面上部にある拡大マップ（画面の一部分を拡大して宝のありかを示す）が少しずつわかるようになり、それを見て宝を探すわけである。そうでなきゃインチキでしょう。あと、ネーム入れで、例の3文字（わかるよね）を入れると名前が変わってしまう技（!?）もあったよ。

1983年の作品。




（岡山県・人参畑の〝生物工学科〟MiKiだ!君）■このコンパネのもう1つのゲームはフェイスオフ。SDIのコンパネを改造してた店もあったなあ。




（奈良県・鷹城あかびい君）■原色バリバリで当時のゲームとしては変わった存在であった。〝不思議なことがあたりまえ〟。

## 気分は8方向
▼
### ゲーマー日記

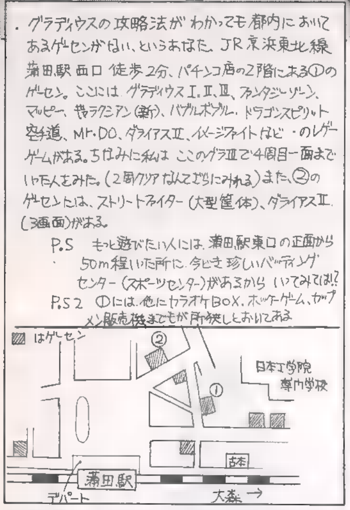


**9月[redacted]日**（☼）

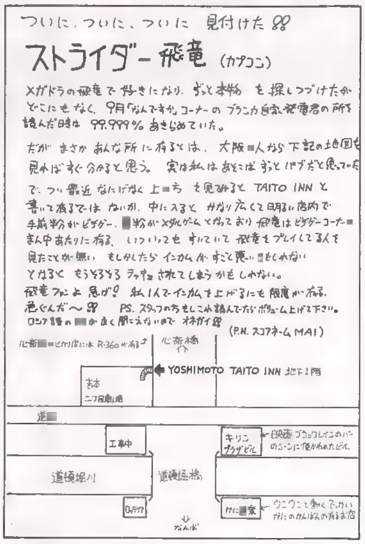
かねてからの「豊島園のプールで泳ぎレゲーをプレイしよう」のイベントを決行。前日（当日）午前5時帰宅のため余裕の寝坊で1時間の遅刻の私ことやまかわ悠理、同じく午前3時帰宅だが家が一番近くて余裕の10時到着のからっきい、同じく午前4時帰宅だが、持ち前のタフガイで復活!!ちょっときびしい10時到着の栗原桃郎の計3名で豊島園に乗りこんだ。

まずはプールで目の保養。そしてハイドロポリスに挑戦。細いパイプはかなりキテる。しかし、2人同時プレイ（浮き輪使用）はなかなか熱い。

また、飛びこみ台で飛びこみにチャレンジ。㋗は10mの高さから飛びこみ（怖かったけど台の前まで来たら引き返せなくなった…㋗談）、私は3mから決死のローリングアタックを敢行（1回転半）。しかし直行のダイブで水にかみつきカウンターをくらったってところ。私はブランカ風海パンであったから、無意識のためそ




(東京都・プロサルファーゴル君)●ギャラクシアンの新て何だ!?2か3(コピー品)かそれともギャラガか?




(大阪府・スコアネームMAI君)●消印は9月21日。CPシステムの中でもスト飛は少ないほうだからねえ。やりたきゃ急げ!!

# レゲーゲーセンMAP

## 関西の人はチェック!!

○初級――西神そごう屋上(神戸市営地下鉄西神中央駅)…チキチキボーイズ、獣王記、ブラックドラゴン(100円)。ゲームセンター板宿(山電板宿駅南2分)…ツインイーグル、イメージファイト、スペースハリアー(アップライト版)=ALL50円■○中級――名谷ダイエー屋上(神戸市営地下鉄名谷駅)…くにお君、1942、テラクレスタ、エクセリオン、メーカー不明テトリス。関大前(阪急関大前駅周辺一帯)…沙羅曼蛇、アルゴスの戦士、ローリングサンダー、特殊部隊UAG、1942×2台。明石周辺(JR明石駅より南)…フィスコ400(タイトー、1977年)、ザ・ロードオブキング。

○最上級――阪急、阪神、山陽、神電共用地下鉄新開地駅地下通路内(金網でかこってある)…ハスラー、サンダーフォックス、R―TYPE、カルテット、チャンピオンベースボール、ASO(アップライト)、チョップリフター、忍、ヘビーユニット、10ヤードファイト、スターフォース、戦場の狼、モナコGP(100円)、ディグダグ(アップライト)、アストロフラッシュ、キャプテンシルバー、空手道、ギャラクシアン、クラッシュローラー(アップライト)、レディバグ(アップライト)。京都タワー(同駅前・91年8月号に少し紹介あり)B3…エレベーターアクション、ベラボーマン、ダーウィン4078、ギャラクシアン、スカイキッド、ギャプラス、ラッシュ&クラッシュ、ヘビーユニット。3F…コンチネンタルサーカス、ロボコップ、ビジランテ、R―TYPE、ブラックナイト(PB)。屋上ビアガーデン…TX―1、タイムパイロット84、メーカー不明ブロックくずし(10円)、ラビリンスランナー、タイガーヘリ、オメガファイター、SRD、ワールドインベーダー(1978年)。

(兵庫県・ラジ関11F「タックスキャンしたい」はらぽん君)

●うーむ…。よくもまああこれだけ情報を集めたもんだ(この他にも紹介していないものもある)。この中で私が勧めるといえば、クラッシュローラー、レディバグ、ワールドインベーダーってとこかな?ワールドインベーダーは私自身もたぶんプレイしたことがないからなあ。ま、今度関西に行ったら寄ってみようかなっと。

それと、タックスキャンはあればプレイしたいぞ。私と㊟で行くかもしれない…。

## このゲーム探してください

はじめにちょっとお願い。このコーナーに載ってるゲームを本当に探してください。でないと書くネタが…。別に特定の地域でなくてもいいですから…■ 生存を確認できただけでもうけもの!!でないと、このコーナーが消える…。

### レジェンド

①**ゲーム名**「レジェンド」

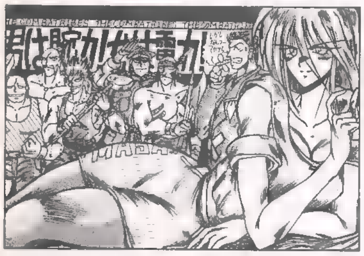
②**内容** 変なおっさんがドル袋を持っていて(これがMYキャラ)おそってくる原住民にこの袋を投げつけると「OH!」とか言って味方になる。確か攻撃ボタンを押すと原住民がヤリをつき出しながら前進する。そして、敵を倒して進んでいくゲーム■

③**コメント** 実はプレイしたことがないんです■ しかし、友人が2人もプレイしたし、ふき出しでる「OH!」がどうも印象に残ってやりに行ったら3日後にはもうなかった。別冊でも調べたけど載ってないし他のゲーセンで見たこともない。4、5年も気になっているのでぜひお願いします。

(神奈川県・DADA!君)

●ぜんじさんも見つけたら北海道でも九州でもすっ飛んで行くといってます。しかし、これはロケテストで消えたといわれているので見つけるのは超困難。これには懸賞をつけるぞ!!

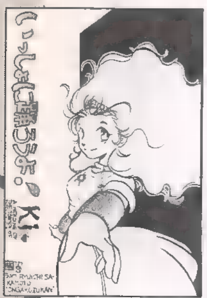
## イラストコーナー




(三重県・Dr.〝大斧〟DDT君)●プレイしていないと笑えないぞ。この女は最強!!電撃パンチが強い!!

(愛知県・しーあーるC君)●確かにその通り。だけど古ければ古いほど思い入れがあるのである(私の場合)。




(秋田県・早坂萌君)●今月のKIってやつかあ。ドルアーガ人気は根強い。




(神奈川県・91式阪神万歳7型君)●本人から1981年に訂正してくれとの連絡がありました。けど、ナムコのスペースものはいいものが多い!!(ブラストオフ…)

うさせたのであろう。これが青と白の縦ジマパンツだったら「直滑降スーパー頭突き」や「百貫落とし」(そんなに体重があるわけないけど)をかましたかもしれない。けどボディプレスだけは腹が赤くなるためやらなかっただろう。昇龍拳にもチャレンジしたかったが、さすがに恥ずかしいのでやらなかった。誰かチャレンジする人がいるかもしれないと思ったが、さすがにそんな奴はいなかった。う〜ん、一般人。

プールから出ようとしたところ、プール場内にゲームコーナーがあった。このあたりはさすがゲーマー、ゲームを嗅ぎ分ける鼻を持っている。ゲームは2〜3年落ちが主流であった。しかし、財布はコインロッカーの中のためプレイはできず。これは意外な発見であった。

プールを出て昼メシに行く。みんなしてカレーを喰いダル公と化す。しかし値段の割に量が少ない。今度来たときはここだけはやめようと誓った。

とりあえず、ジェットコースター(シャトルループ、コークスクリュー、サイクロン)に乗ったあと、シャトルループの真下にある目当てのゲームコーナーへ。しかし、やりたいものはほとんどない。かろうじて、バイオレントシューティング、N・Yキャプター、TX―1、デンジャーゾーンなど大型ゲームのレゲーが残っていた。とにかく大型ゲームに関してはほとんどあり、スターブレード、R―360などもあった。

ふとフロアを見まわすと2Fへの階段があった。行ってみるとニューラリーXが!!しかしプレイしたのはストII(なにしに行ったんだか…)。

# つめテトパイピング パズル

出題 APAPA

嬉しいな、メッセージ入りの葉書が増えてきた。返事の手紙ってわけにはいかないけど、ありがとう!!ぜーんぶ読んでるからねー。

## 解き方

さーて今回の題材は『詰めテトリス』と『パイプドリーム』。

以下の条件を満たす、ブロック配置を考えてほしい。

①6×7の問題枠の中に、問題ブロック群にあるブロック10コが、重ならずに納まっていること。

②ブロックに、あらかじめなされている配管が、SからENDまでをつないでいること。

③SからENDまで水(だか何だか)を通したときに、水の流れないパイプがあってもいい。クロスパイプの一方向のみの使用も可。

以上のルールに従って、ブロック単位で配管する。

その上で、縦横両方向に水を通したクロスパイプを、最高何カ所作れるかが解答。

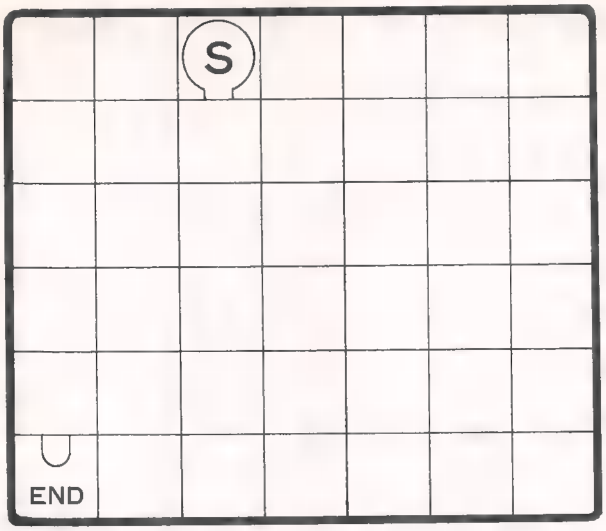
解答ができたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』あてに送ってくれ。

締め切りは12月20日必着。

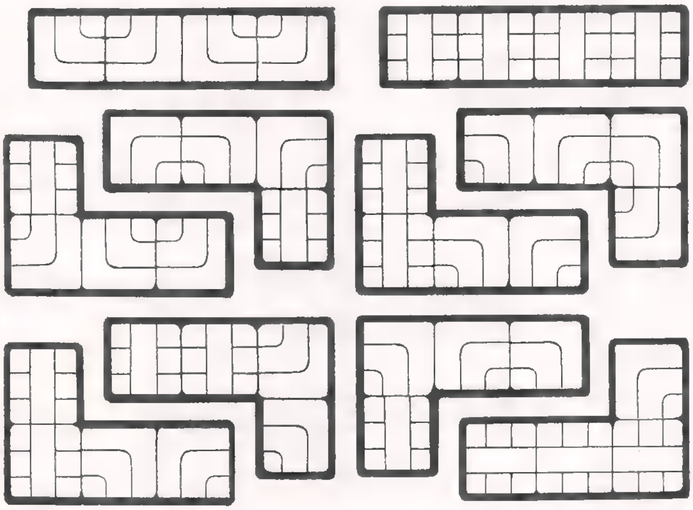
正解者の中から5名を選んで、麟角鳳嘴の「豪華な粗品」を送ります。

難易度アンケートも継続実施中です。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。

問題枠




ブロック群



## 10月号 当選者発表

『ビルドアップ』パズルの正答率は83%。難易度アンケートは、VH6%・H12%・N27%・E27%・VE23%・回答なし5%と、この手の問題としては、いい結果が出たといえるでしょう。

**当選者**――

能登谷秀樹君(北海道)
斎[illegible] 博希君(千葉県)
渡辺偉智洋君(静岡県)
豊吉 宏臣君(岐阜県)
中島恭子さん(福島県)

以上5名。おめでとー。

さて、難波すっとねさん、リトルリュウ&ケンとはうまい、載せたかった。夏木良さん、元気です。Q極魂抜殻体君、こらっー!半木めいこさん、頑張ります。くさかべ君、同感です。李 can't さん、SLの攻略、まだ欲しい?

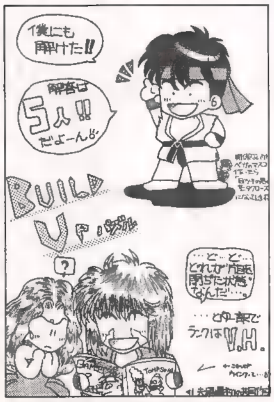
## 今月の残念賞



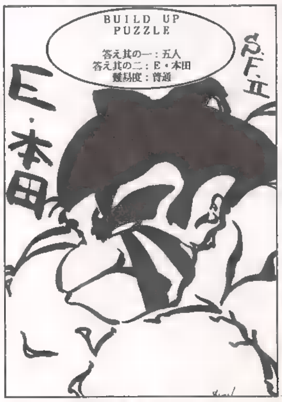
PN PALぷぁるさん(神奈川県) ㊣
と、いうわけで、今回の[illegible]は、ストIIざんまいでした。



佐藤一君(秋田県) ㊣
左上の『らんくの一まる』読めないってば、何だかなー。



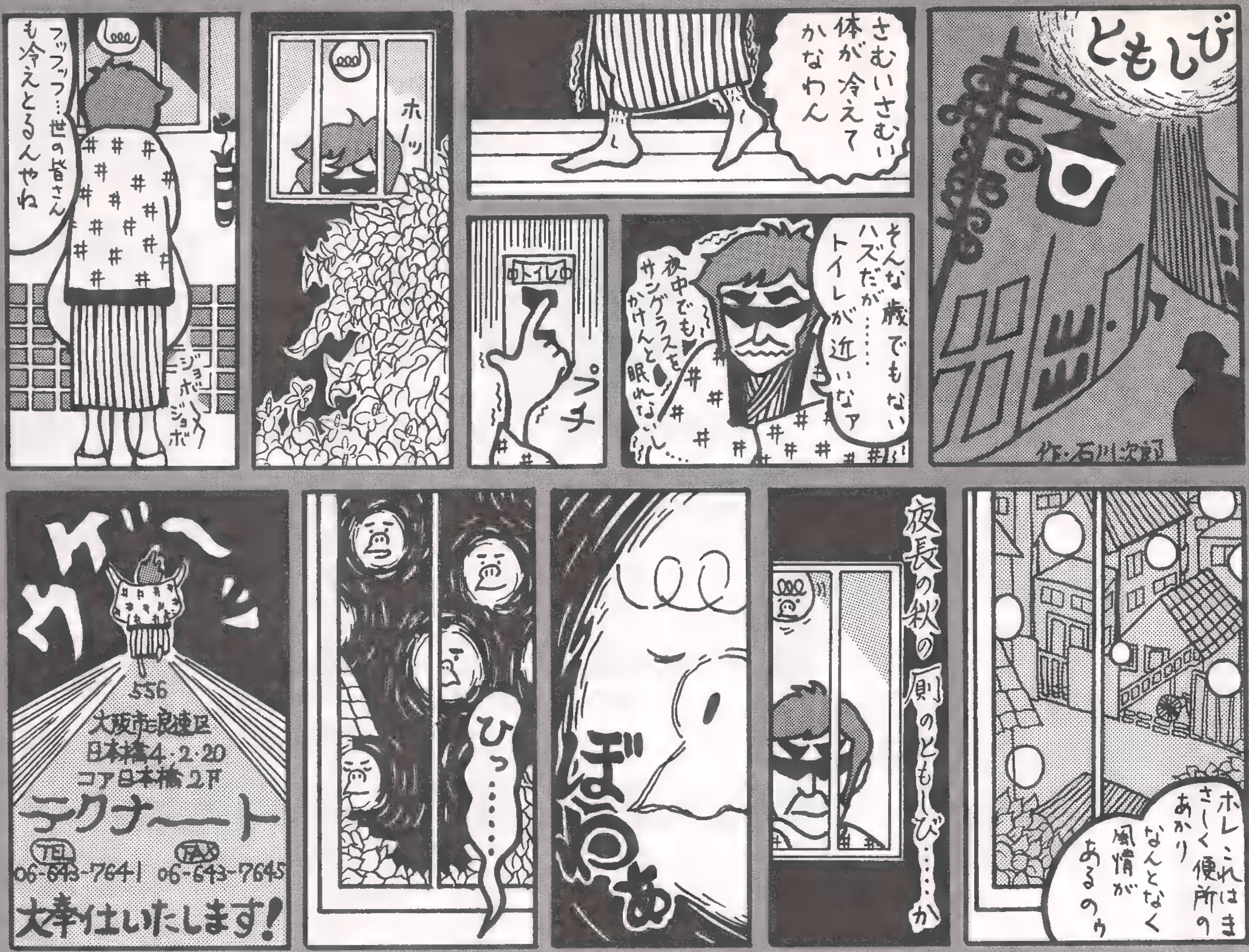

PN 芳賀濠さん(東京都) ㊣
持ってるゲーメストの表紙、[illegible]表紙が芸細。う、字が小さいか!?




PN しん君(千葉県) ㊣
実は非常に足が長い本田。かがんであの身長だもんなー。

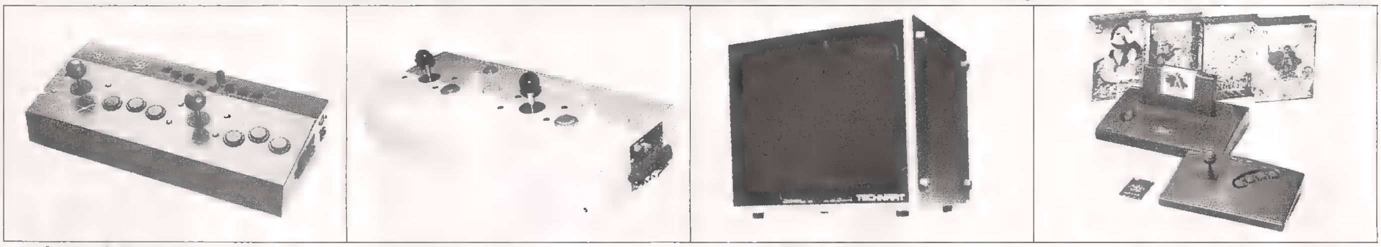


小林達也君(東京都) ㊣
さっき電話したら、雑君は香港に旅行中だとさ。……意味が違う。




# ゲームに金縛り!!

※12月29日～1月5日は休業いたします。



**コントロールBOX KIC'S−91**
連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームはBOX上部にあります。
ヘッドフォン端子付き、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。6ボタンゲーム対応は5000円アップになります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。￥35,000
Bタイプ：RGB入力のあるモニター(200ライン15KHz）が使えます。￥29,000
Cタイプ：A+Bの機能で￥38,000

**COMBO AV**
2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタンゲーム対応は5000円アップになります。
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応) ￥34,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ￥29,000
VRタイプ(上記両方の対応) ￥36,000

**18インチ高画質モニター**
画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz 24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。￥80,000

**NEO−GEOシステム**
高品位なグラフィック サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大 縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体(コントローラ付)￥48,800
ゲームカセット￥13,800から ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
日曜祝日休
※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

## Information

**在庫基板NEWS**

ほしいものがあるかもしれないよ？

**FAXで24時間いつでもOK**

クロネコヤマトの **伝言FAX**

**●取り出し方法●**

| コンビニなどのクロネコFAX | オフィスやご家庭のFAX |
|---|---|
| ご利用をレジに | 受話器を耳に |
| 受話器を耳に | #8010(首都圏のプッシュ回線)又は0990-30-8010をプッシュ |
| 取出 ボタンを押す | トーンの切り替えをする トーン又はシグナルチェンジのボタンを押す |
| | 音声ガイダンスに従って5と#をプッシュ |

↓ BOX番号(765 765 765と#)をプッシュ
↓ BOX番号を確認して#をプッシュ
↓ スタートボタンを押す
↓ CATCH終了

■お問い合わせはクロネコヤマトの伝言FAXセンター
0120-00-8010(フリーダイヤル)まで。

## 緊急開催!!

**ゲーマーズサミット**

# G-7

このG-7は、ゲーム大好き人間のための、ゲームについて自由に意見交換が出来る会議場です。これから、アケードゲームを始めようとしている人もコントロールBOXの選び方や基板の使用方法など、親切なアドバイスが聞けます。

3分60円

**0990-313-760**

**お電話待ってまぁーす。**

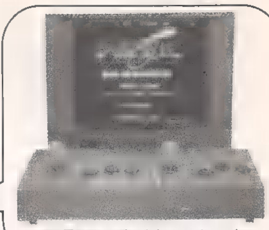
㊟このG-7は有料です。長話しには、注意しましょう。

# SFⅡ対応6ボタン-'91新発売

## キックボタン連射・ケーブル付

(例)タイプAの場合￥38,000各タイプすべて￥3,000UPします。

## S端子搭載でリアルな映像を実現







**今月のお買得品!!**

- ●ナムコシステム1 ワールドスタジアム'91 ￥25,000
- ●コナミ リングの王者 ￥15,000
- ●麻雀個人指授 ￥6,000

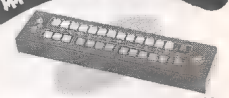
[illegible]
在庫確[illegible]下さい。

## より高画質な映像が楽しめる、S端子標準装備。

**5大特長**

1. 電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
2. 電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
3. 音声はRGB、ヘッドフォン端子、RFモジュレーター(オプション)より、ステレオモノラル(切換SW付)で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。(接続コード付)
4. 連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
5. 新開発、S端子対応フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の+5V調整等、全て外部より出来ます。　(保証期間)：お買い上げ日より6ヶ月間

**麻雀パネル**



￥8,000
別売オリジナル (ハーネス付)
91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!
各種インターフェースコードあり：ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

## KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます。

| タイプA | タイプB | タイプC |
|---|---|---|
| ￥35,000 | ￥29,000 | ￥38,000 |
| ビデオ対応(VHF、オプション) 付属品：ステレオコード、ビデオコード調整棒 ※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用。 | (RGB専用) 付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、調整棒 ※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ | (タイプA、B両方対応) 付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、ビデオコード、調整棒 ※家庭用テレビ、RGBテレビ |

**オプション**
ⓐKIC'S縦・横変換コネクター……￥2,000 縦画面のゲームも、PVを横のままプレー出来ちゃう優れ物!!
ⓑタイプA・CのVHF対応………￥2,000 家庭用テレビ1ch/2ch使用、接続コード付。
(注)S端子出力には、V.H.F対応での使用は出来ません。

**KIC'S PCBレンタルクラブ会員募集!!**

片っ端からゲームをしたい人や、ビデオに録画したい人。高価で手の届かなかったPCBが入会後手軽にあなたのお手元へ…!!

コントロールBOX KIC'S-91をお持ちの方には、全てのレンタルPCBに91専用ハーネスを無料で貸し出し致します!!

※詳しい案内書は62円切手2枚同封の上、下記へお申し込み下さい。

**コントロールBOX KIC'S-91**
★★★取扱販売店★★★

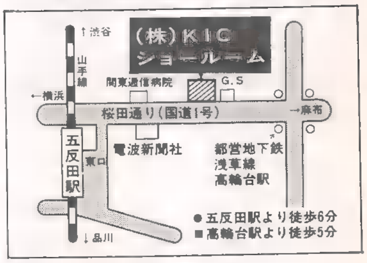
| | | |
|---|---|---|
| 中部地区 | 宇　宙　堂 | ☎052-916-1407 |
| 関西地区 | テクナート | ☎06-643-7641 |

**★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。**
[illegible]

**★『きっくす倶楽部』会員募集中!!**
[illegible]

**★ゲームの基板は……。**
[illegible]

●営業時間 午前10時～午後7時
(日・祭日は昼12時～午後6時、定休日第2,3日曜日)




※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×2枚を同封のうえ下記GM係までお申し込み下さい。

# ア・イ・ラ・ン・ド

構成：栗原桃郎：助っ人T・M




⬅(東京都　伍道転輪君㊫)
★ことしももうすぐおしまい。今夜は、ゆっくりシャンパンのびんに火を灯して…オヤ?

## 極めれ!!UFOキャッチャー

☆あるクソ暑い夏の日のことである。熾烈なる受験勉強に心身共に困憊している私を、友人が強引に連れ出した。ついた所はいつものゲーセン。
「な、なんだよ、もしかして弱りきっているオレ様にヘッドバットでソニックブラストマンをやらせるつもりじゃないでしょうな?(↑このへんが気弱)」
「チッチッチッ。田渕(仮名)よ、疲れたときはこれが一番」
そこにあったのはUFOキャッチャーであった!!
「え、やだよUFOキャッチャーなんか」
私の一言に、友人の双眼が怪しく光った。
「なにィ?UFOキャッチャーな・ん・か・だとォ〜!?」
ダルシム折檻をする友人の顔は、狂気の表情に満たされていた(よーに思われる)。
「ち、ちょっと待てィ!貴様、私を疲労回復させるためにゲーセンに来たのだろーに」

「おお、そうであった。うむ、まーなんだ、UFOキャッチャーで精神充足、ついでにぬいぐるみもとって幸福気分を味わうのがよかろう。私はいつもこれで気分をリフレッシュさせているぞ。…なにィ、やったことがないだと?キ、キーッこの非国民がァ!」
「……(なにもそこまで)」
「しょーがねー、私が100円出してやる。もしぬいぐるみを取ることができたら、100円は返さなくてよい」
私はこの甘言にまんまと乗せられ、ドツボへの一歩を踏み出してしまったのだ。
「よし田渕(仮名)、中央にラッキーにもクマのぬいぐるみの頭が出ておるだろう、あれを狙えい」「ラ、ラジャー」
ぎこちなくクレーンを動かす私。やってみるとけっこう見た目より難しいザマス。
「お、おや?」「おや?ぢゃねーよ!通り過ぎてるよ!」
くっそー、次こそ…あり?

「手を離すのがはええんだよ!ええい、私が手本を見せてやる」そう言うなり、友人は手さばき鮮やかにクマのぬいぐるみをつり上げたのだ。
「みよ!これぞUFOキャッチャーの神髄ぞ!」そう言いはなち、クマ公を水戸黄門の印籠のごとくかかげる友人。
「くーっ!なにかくやしー!ぜ!こーなったら秘密特訓だっ、いざ極めん!」(勉強と肉体疲労は?)
屈辱の日から3日、私はふたたびUFOキャッチャーの前に立っていた。
「うぬー、今日はなんとしてでも頂戴してくれるわ!」
鼻息荒くコインを入れ、早速GO!(トホホ)
おお、とりあえず取りやすそうな所にムーミンのぬいぐるみがあるではないか。よーし、ムーミンの所にクレーンを…と、あれ?くぬ〜〜なぜ、なぜだ!なぜ目標地点まですらクレーンを動かせん?…落ち着け、落ち着くのだ。こんどは慎重に……。
だ───っ!もーやだ!(涙)
600円ほど使い、よーやくクレーンをまともに動かせるよーになった時、いつのまにか隣で3人のチルドレンがUFOキャッチャーに挑んでいた。腕は私より少し上かなといったところだが、その中の専門家らしき1人が他の2人にいろいろとアドバイスをしていた。
「あそこのヤツはまわりのを崩して取るんだ」
なーるほど、目標のまわりのぬいぐるみを取りのぞいて確実に取れるようにするわけか。フッ、金はかかるがこれならオレ様にもできそうだ。
さっそく、ムーミンの足に

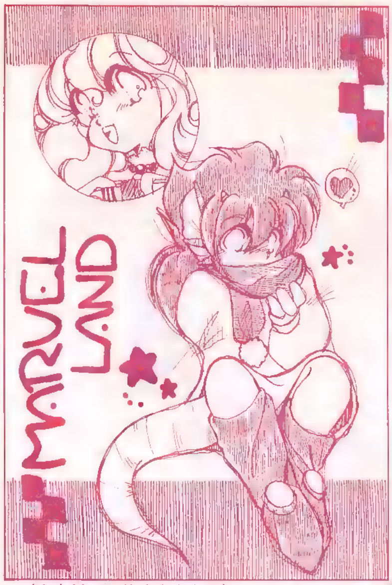
ひっかかっているウサギをどけ、さらによりかかっているウマ(ロバか?)を排除。おヲ!これなら簡単にムーミンはオレ様のものよ!フヒョヒョヒョっと、ん?小銭が尽きてしまった。待ってろよムーミン!(待つかいな)
光速で千円を両替してきた私の目に映ったものは…!!
「ああ───っ!!しまった誰かがプレイしているぅ〜〜〜」
そこにはOL風のねーちゃんが2人。いかん、いかんぞ。あの取ってくれとばかりに置いてあるムーミンを見逃すはずがあろうか。いやない。このままでは私の苦労が…恐れつつ見守ることにした。
1回目は失敗、どうやらコースからしてムーミン狙いではないらしい。しかし安心したのも床の間、いやつかの間、
「あ!あのムーミン狙えば…」
なに───っ!やめれー!思いなおしてくださいよお(泣)。私のムーミンがあ───っ!!
しかし無慈悲にもクレーンは正確無比にムーミンの頭上に停止した。そして、ムーミンの首根っこをガッシとつかむと、空高々とつり上げたのである。
「ム、ムーミン……ムーミィィイイイィン!カンバ───ック(号泣)」(なんでそこまでムーミンに執着するのか)
…UFOキャッチャー。達人への道のりは果てしなく険しく、イスカンダルより遠い。トホホーイ。
(長崎県　ワイドカンダタ君)
★はまりだすとどんなゲームよりもお金のかかるクレーン。クレーン達人をめざすつもりが、いつの間にかクレーン廃人ざんす。もうぬいぐるみの置き場もないし…トホホー。

# がぶりより ゲーマー人生



今年の3月まで札幌に住んでいたのですが、その間ずーっとゲーメストを見かけませんでした。当然別冊なども出ておらず、友達の間では「㋘は廃刊になったんだ」といわれ、それを誰も疑いませんでした。ところが東京に来てみるとそこらへんの本屋でも売っていたので驚いてしまいました。北海道で売られているゲーメストは少ないのでしょうか…？
（あんまりだ――（涙）㊪）

（東京都　古谷大佑君）




⬆（東京都　迎夢達人さん㊫）
★そろそろ、あったかい…のが、欲しくなってくる…。

## ご近所にひそむ意外な事実!!

☆まだ暑さの残るある日の午後、僕と友人T・S君はかげろう立ちこめる坂道を下ること1、2分。僕の家から200mあるかないかの「日進電子」という小さな町工場の前にきていた。できてからもう何年もたつこの工場、しかし作っている物はまったく不明。私もただ前を通りすぎるだけの日々を送っていた。

だが、とある情報を入手したその日から、僕のこの工場へのイメージは180度ひっくり返った。なんと、作っているのはアーケードゲームのコンパネ（レバーやボタンが付いている部分、コントロールパネルのことね）というではないか!!さっそく僕とT・S君は突撃取材を敢行した…というわけである。

おそるおそる工場に近づき事務所の窓をのぞく。…人はいない。草を踏みわけ、便所の横を通って裏へ回る。やはり誰もいない。工場の窓はくもりガラスだ。途方にくれる我々の前に、さすがに変なヤローがいると思ったのか、工場長らしき人物が中から出てきた。

作ってる品をとりあえず聞いてみると、「リモコンセンサーとセガのコンパネ」とのこと。うおー!やはりそうかあ!興奮した。ま、まさか我々ゲーマーの熱き想いがぶつけられるコンパネが、こんな我が家と目と鼻の先で作られているとは!!

「あの、見学させてほしいんですけど」
「学校の自由研究かなにか？」
「いや、個人的に興味があるものですから…」
「う～ん、でもねー…見せるほどのものじゃないからさー」

ガーン!つまり、門前払いをくらったということか!!ちくしょう、自由研究ということにしときゃよかった…。だがもう仕方がない。我々はトボトボと家路についた。ポケットのカメラが空（なな）しく重い…。

しかし、やはりこれは大発見であった。全国ゲーマーの皆さん、あなたが使ってきたコンパネは日進電子産かもしれない。…とにかくそれからというもの、僕は町工場の前を通ると中をのぞきたくなり、ゲーセンに行ってはこのコンパネはあの家のオバサンが作ったんだろーかなどと考えるようになってしまった。

あなたの家の近所の町工場も、もしかして…。

（岩手県　BRUSHY・MAN君）

★基板や筐体はどこで作られているのかと思ってたけど、やっぱり工場から生まれてくるのね。あの派手な世界がひとつひとつ手作り？で作られているのかねえ。

## ゲーセンレポート3連弾だあ!!

☆10月1日、大阪は千日前にすごいゲーセンができたというので行ってみました。新しくOPENしたAMZA・1000ビル中、ナムコ直営の「プラザ千日前」です。

ここの目玉はなんといっても花博のギャラクシアンゲーセンバージョン。期待して500円のチケットを買いましたが、はっきりいってはまれます。なにせ360°スクリーンだから、視界はすべてゲームの映像。サウンド&音声による演出、そしてそれに合わせて動く16人乗りの超大型筐体。もう気分は射手（ガンナー）そのもの。ただ、座る場所によって臨場感がかなり異なるのが難点。おすすめは入り口から左右90°のところです。

（奈良県　素描のSHIN君）

★私は花博でやったけど、ありゃいいぞう。巨大スクリーンにとびかう照準!!（すぐ見失うんだ、これが）

でも、16人そろわなかったらどうするんだろ？1人でも出撃するのかな？

**8**月も終わりのある日、小生は町内にある遊園地へ行った。ここは5月の黄金週間後に大改装し、自称「日本海一のアミューズメントパーク」となっていた。ゲームが消えて半分がメダルコーナーになってしまい、そのころから友人ともども行く回数が減っていった。

いつものようにサクサク歩き回り、設置ゲームをチェックする。ダラII、ハングオン、元祖ストI…。改装前の名残のゲームが多少あるが、本当に遊ぶものがなくなってしまった。「来たばかりだけど帰るか」と考えはじめたとき、妙な音が聞こえた。

「？」と振り返ると…
「えっ!?え――っ!?」

なんとそこにあったのは、巨大地球ゴマならぬTAITOの$D^3$-BOSであった。あまりの異様さに目が点になりつつ、小生はその周囲を歩いた。「よく人口1万4千のこのド田舎にやってきたものだ。改装したのもこのためか」と納得しながら、しばらく回転する様を眺めていた（このとき、脳裏に流れてた曲は〝怪獣が街にやってきた〟）。

1カ月後。久々に怪獣（$D^3$-BOS）を見に行くと、そこは何事もなかったかのように休み前の状態に戻っていた。

「!?・!?・!?」

私が見たあれは、夏の終わりの幻だったのだろうか？

（石川県　川口浩探検隊君）

★実はけっこうコンパクトでよく動く$D^3$-BOS。ゲームを入れる研究中だそうだから、期待して待つとしよう（やっぱキャメルトライ？）。

**自**宅の近くにあった「西上尾書房」、ここのゲームコーナーは1プレイ10～30円なので自分もよく通っていたのだが、ここには普通ありえないものが数多く存在した。

●パンチ、キックボタンのかわりにレバーの左でパンチ、右でキックを出す2本レバーのスパルタンX!!
●普通の移動ボタン×2のかわりにレバーを左右にコンコンやって移動する1レバー1ボタンのパックランド!!
●インベーダー時代の機種でもないのに白黒だったクレイ

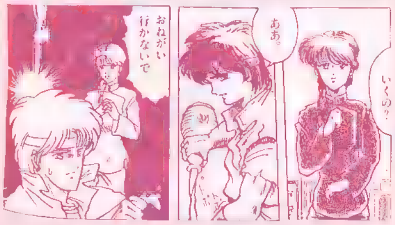



→（神奈川県　正木マテロヲ君）
★スゲーセンス。しかも色っぽい。ぬう。



## 詮索無限大

みんな知ってるか！実はリュウにも彼女がいた（過去形）んだぞ!!




（ゲ　'87年10月号より）
しかもこの時はまだ普通の服も持っていた！…質にでも入れたのだろーか（笑）？
（香川県　THG-DIO 君）
◀もうフツーの人には戻れない～(人のことはいえない～）…。

佐賀市内某デパートには、ケンをせっかんしてると「キャーッケン様をッ!!」と叫ぶケンＦＣの３人組が実在する。
（佐賀県　たきがわりつか君）
◀なんだろうねえ…。

11月号105ページ
**あたしのジョー**っていったい…。
（埼玉県　ＳＲＸなにこれ君）
◀想像したくないぞ、丹下段平!!

この前、ＵＦＯキャッチャーの中に**ジャイ子人形**が入っていた。
（大阪府　ネオジオくれー君）
◀筆名、フランソワーヌ剛田…!!

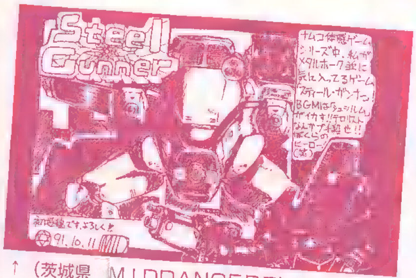
♬交差点で　100円拾ったよ～
今すぐこれで　ゲーセン行こう♪
（神奈川県　PHANTOM 君）
◀時代はぎょっぴーダンス！

ストII別冊11ページのダルシム!!な、なんと彼は不浄の手（左手）で食事をしようとしている。（京都府　五条ーＹ君）
◀ウンページのバルログにいたっては、右手と左手が逆なのだ!!

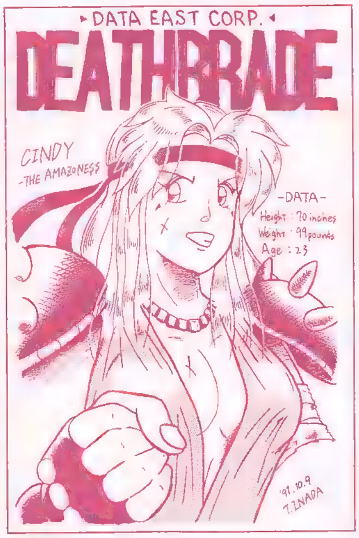
映画「危険な情事」の不倫相手はイライザにすごく似ている!!友人もみとめた。
（福岡市　赤アリ魔王さん）
◀まさに危険だ…!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 | 殺!殺!殺! | 623,090 | ゲーム小僧 |
| [illegible] | TATSUTIN | 4,391,010 | ゲーム小僧 |

（10月号109ページより）
いったいどんなゲームなんだ、これは!!
（石川県　じいくふりいと君㊌）
◀ユンケル黄帝液のお～あたり～～。

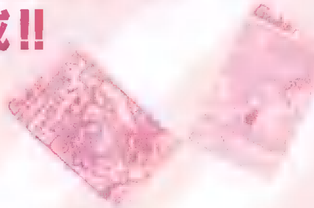



↑（茨城県　ＭＩＤＤＡＮＧＥＲ君）
★なぜ「ガナー」と発音しないのか？それは「ファイアーボンブ」のナムコだから…。




→（兵庫県　ＩＮＡ君）
★ミョーに（？）デスブレイドの葉書が多い。しかも、娘の絵が少ない!!なぜ!?

## NEWテレカ完成!!



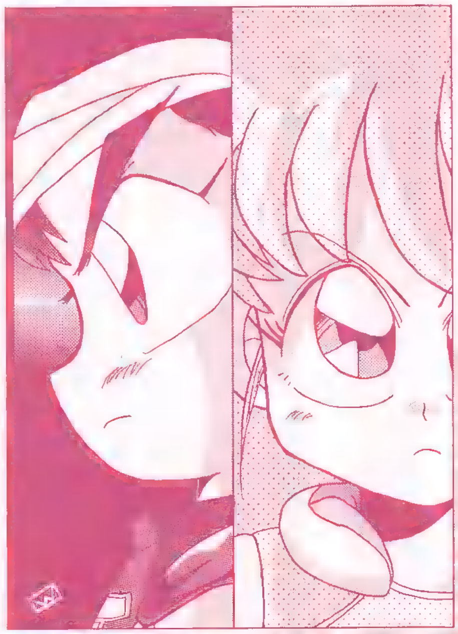
（予定）

★㊌たってもなかなか届かないと不評のアイランドテレカ、いよいよニューバージョン登場!!ご存じ春麗は鈴華☆狐さん、そしてパロディウスは…なんとこれが差し出し人の名前が書いてない!!那覇消印の君、連絡おくれ。さて、テレカ当たりの基準ですが、とんでもないハガキは１発で当たりますが、実は「何回か載ったからこの人にあげよう」というパターンが多いのです。おおむね３回に１枚のペースですか。「もらってねーぞ」という方、文句のお手紙ください。

というわけで、あなたのお手紙おハガキじゃんじゃんお待ちしております!!（栗）




↑（東京都　悲しみの不良番長君）
★な・なんじゃこりゃ～。



↑（大阪府　うぉーろっ君㊌）
★ちからふたつ、ください。

ジークライマーとギャラクシアン!!
●ボタンが沈んだままのギャプラス!!
■画面がいきなり消えるＡＳＯ!!（けっとばすと直る）
とまぁ、これらのゲームすべてがあのインベーダーのアップライト筐台に入っていたなんて、恐ろしくて言えませんよこの現代社会に。その西上尾書房も今はない…。
（埼玉県　ＳＫＲＩＮＧＥＬ君）
★ほとんどレゲーの世界。ゲームを全部知ってるだけでも年がばれそう!!

# 燃えよ青春っ!



進学予定の19歳ですが、僕の夢はゲームセンターを持つこと…つまり店長さんになることなのです。やはりお金や土地を持っていないと無理なのかな?バイトからはじめて、いつかなれるという世界なのでしょうか?そのあたりを、ぜひ教えてほしいのです。僕が店長になったら、きっと素晴らしいゲーセンにしてみせるよ。うん。

(神奈川県　ＯＴＯ君)




➡(埼玉県　ちゅんくにひと君)
★人間(カバだって)丸くなくっちゃね…。

## 早くも年の瀬!年越しゲーマーズ

☆この前、スーパーバレー'91をやっていて、とうとう決勝のソ連まで行った。14-12で「勝つ!!」と思ったその瞬間、サーブを受ける選手がコート外に逃げて行くではないかっ。レシーバーがいないコートにソ連の容赦ないスパイクが…。

(福岡県　むつ君)

★いったいなぜ!?
①レバーの故障
②日ごろのおこない
③選手に見限られた

**近**くのゲーセンにストII&コラムスをやりにくる女子高生たちが、サガットが負けたのをみて、『あんな倒れかたしたらオ○○○見えちゃうじゃない。でも見えないなんて、よっぽどちっちゃいのね♡』とささやきあってました。かわいそうなサガ夫。シクシク…。

(桜美林中学書道部B型乙女座君)

★泣くがいい…魂のかぎり、泣くがいい…!!

**や**っぱゲーセンは、UFO(本店)っス。忘れられないのが冬のミカンのサービス。ストリートファイターで敵を倒すごとに皮をむき、エンディングを見ながら食うミカン。最高っスね。

(神奈川県　菊地麻比古君)

★全国でもっとも多いゲーセンの名、それはUFO…!!

**ゲ**を買う本屋がある商店街で、ふと耳をすますとグラIIのエンディングが。

そう、BGMにゲームミュージックが流れていた。ストⅡが、バーナーが、NAMが…。GMが流れるのは時々だが、知ってる曲が流れるというのはえらく気分がいいものだ。全国でここだけだろうな。

(京都府　宝光坊春樹君)

★アタリも出たし、デコピンボールのCDを出してほしい。

**最**近気づいたんですが「人が見てるほうが燃える」(もちろんHなほうではない)。ギャラリーが多いほうが、自分の限界をこえることができるようなのです。中途半端ではだめで、大勢の人に、ましてや小声で「おおっ」「うまい!」などときこえた日にゃ。7人目のブランカやベガを倒せるようになったのも、このおかげといえる。以上、同意見の人を待つ。

(群馬県　次はダルシム!!君)

★私なんざ、視線感じて「カッコつけにゃー」なんて意識しまくって死にまくって、あげくふりむいたら誰もいなかったなんて超よくあるぞ。

**俺**はとってもさみしい。俺の高校はイナカだがとても良い高校である。しかし生徒たちはみんなゲームはよくないと思っていて、俺がゲームをすることを理解してもらえないのだ。小学生とゲームのことを教えあったりしていると、「小学生に友達がいるのかよ、このオタク!」なんぞとののしられる始末だ。ちきしょう!!そんなにゲームが悪いのか!!

アイランドとか読むと「世の中にはのびのびゲームをしてる人もいるんだなあ」と心がなごみます。暗くてゴメン。ゲームを理解してくれる人が増えるように祈ってます。

(宮城県　ベガット君)

★そんなときはガンガン手紙を送ってくれい。アイランドはすべてのゲーマー1人1人のために書いてるつもりだし、すべての声を聞くつもりだ。

## この際コーナー化か?実益クレーン情報

☆ソニックを取るには、普通にやるより「あんよ」をねらったほうがいい。ちょっと難しいけど、常にねらえばいつかひっかかる。それはそれは芸術的である。このやりかたで4回中2匹とったぞ。

(千葉県　川上亮君)

★いまだにソニックは取れんのだ〜。カプコンさーん、モビちゃん人形はまだですか?

**よ**く考えてみると、UFOキャッチャーというのはUFOが下にいる人や動物を降りてさらっていくというゲームなのだ。SEGAはやっぱりすごいと思った。

(石川県　ABC350L君)

★タスケテー——ってかんじ。

**店**の人に言いたいんですけど、もうちょっと人形を取りやすくしてほしい。押し込んでたり吊るし糸を切ってたり、ケチなことしないでもっと簡単に取らせてくれたほうがインカムも上がると思いますよ。

(岡山県　GIL君)

★そうだそうだ!!でも人形取られすぎて赤字になったりして。いかんともしがたいね。

**つ**るりんくんとかちびまる子ちゃんピンボールとか、かつてキック・ターヤオ教授のやったようなエレメカ攻略を細々とやってほしいです。

(愛知県　SHO=金■寺君)

★かえるジャンプとか?

## 見たぞ!買ったぞ!ストII増刊!!

ゲーメストのストII増刊をある本屋さんで読み、買ったのは9月21日。その内容に、ただ驚くばかりです。

定価1000円でボリュームたっぷりの内容で、しかもポスターも付いていて!この増刊を買わない人は、ゲーマーではありませんね(そこまで言うか?)。

しかし、本当にみなさんゲームが大好きだというのが、よくわかりました。投稿のカラーイラストに、女性の人もかなりのっていますが、これも驚きでした。というのは、ストIIが出てすでに半年が過ぎますが、女性の人がストIIをプレイしているところを見たのは、たった1人だけなのです(実話)。もちろん、その女性が使用していたキャラは春麗です(これでダルシムだったらちょっとこわいぞ!)。

いきなり話は変わりますが、ストIIの隆盛を見るにつけ、他のメーカーにもがんばってほしいのです。ストIIは、ゲーム業界全体に活気を与えてくれました。「よし!俺たちもストIIよりも、もっとすごいゲームを作ってやる!!」と、いまこそ他のメーカーの底力に期待しています。

★おかげさまでストII別冊は引く手あまたの大人気で、こんなことならもっと値段高くしとくんだった。ふふ。なんてね。コストパフォーマンスには自信があるので、見てない人はのぞいてみてね。



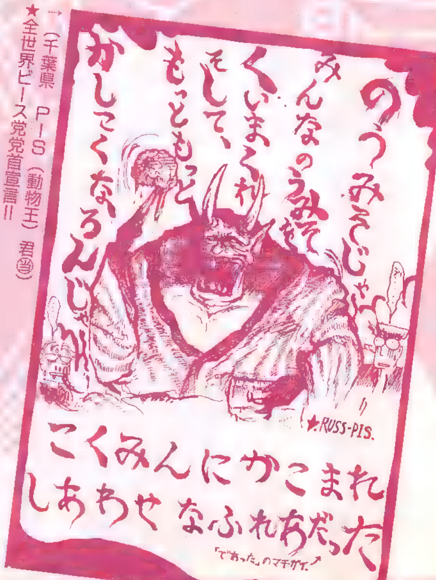

■(東京都　龍作君)
★気持ちよさそー!?

# こちらこだわり派



僕はSD（スーパーデイフオルメ）キャラが嫌いです。絵が嫌いなわけではありません。元のキャラクターの良さを生かさずただキャラをあてはめただけ、では自分が子供のころ夢を託したヒーローが安売りされているように思えるのです。その点、ウルトラマンはそのかっこよさを忠実に再現していてよかった。せっかく版権をとったなら、原作の良さを子供に伝える、またオールドファンを納得させるゲーム化を期待したいものです。

（埼玉県　究極のガイルを目指して君）




→（千葉県　P-S（動物王）君(当)）
★全世界ピース党党首宣言!!

## イメージアップとゲームマニアは共存できないのか

☆10月8日の「トゥナイト」で15分ほどですが、アミューズメント・マシンが取り上げられていました。AMショー会場の前から放送は始まり、ハイテク機械、女性客にアピールするマシンとしてR－360などの大型筐体や人形取りを紹介したあと、新しいイメージのゲームセンターとして千葉県の某プレイランドが紹介されていました。

この番組はゲームセンターの良いイメージを決して誇張することなく伝えていて、僕もレポーターの言葉に「ウンウン」などとうなずいていました。両親に見てもらえなかったのが残念でしたけど。

さて、TVを消してベッドに向かったのですが…。いまひとつ気分がすぐれない。なぜか? 僕は自分の存在に危機感を覚えはじめていたのです。

「業界全体の方針はマニア排除」なんてのは言葉として知っていましたが、今日見た番組で初めてそれをじかに感じることができたのです。

僕はスコアラーではありませんが、某店の常連さんたちと顔なじみでいるような存在です。業界の人たちにとって、もしかしたら、僕たちは目ざわりなのでしょうか? ゲームセンターのイメージアップのためには、僕たちの存在は不要なのでしょうか? たしかにイメージアップは僕たちにとってもうれしいし、前から望んでいたことでもあります。しかし、こんな落とし穴があることに今まで気づかなかったなんて…。

ねがわくば、僕たちゲームファンの存在を前提としてのイメージアップを望みたい。ゲームファンや、ハイスコアのために努力するスコアラーの存在を一般の人たちに知ってもらう…極めて困難なことですが。もちろん、こんなのは僕たちのワガママでしかなく、しょせんワガママで業界全体を変えることはできないし、またするべきでもないと思います。

それでもいつの日か、僕たちとゲームセンターのイメージ向上の両立を……やはり、わがままな意見でしょうか?

（群馬県　スーパーにゃんこ2号君(当)）

★今、アーケードゲーマーが直面してる一番の問題がこれ（ただ、「排除」というよりは両者の体質が合わなくなったというべきじゃないかな?別にケンカ売ってるわけじゃないんだし。我々は、ただもう、楽しくゲームを遊びたいだけなんだから）。

しばらくは目が離せない感じです。

## 我と我が道我がこだわり

ストII大会も終わったところで、次回は「全日本スーパーワースタ選手権」だね。時間がかかるのが難点だけど、盛り上がると思うんだけどな。なんとか実現できません?

とりあえず個人的には、神奈川の「阪神万歳」って人と対戦したいものだ。うんうん。

（千葉県　長一彰五 in 神宮球場君）

★ラーむう、ペンネームにこだわりが…!!

いつものゲーセンにレールチェイスが入った。金がなかったので2日後に出直してみたら、もう消えていた。コットンなんか、1日で消えたんだ。ばかやろーと思いながら、サンダークロスIIのボスキャラをけいれん連射で真っ白にしてうさばらし。

（静岡県　三保の海でどざえもん君）

★サンクロ2の曲って私は好きなんだけど、実は忍者龍剣伝の人が作曲してるって知ってた?

僕がよく行くニ〇イのゲームコーナーはゲームの入りがすっごく悪くて、半年に1回ちょこっと替わるぐらいなんです。だからゲーメストを見ても「ふむ、最近はこーいうのが出てるのね」と指をくわえてるだけ。

ちなみにJUJU伝説クリアしました。自慢したいんですがねー、なんで誰もやんないんだよー、なんでー?

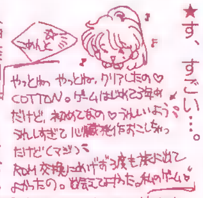
（埼玉県　SARDINE君）

★私も気に入ってんだけどねー。おさるだしさー。ばいーんとかいってはねるしさあ。

やった!スターブレード連なしノーコンティニュークリア!!もーうれしさ大爆発!ゲージが1.5cm残った。

（福岡県　BUーさん）

★す、すごい…。




（神奈川県　まそむらさん）

★おー、かわいいのお。

難易度設定についてですが、設定状態を表示することは可能だと思います。昔からほとんどのゲームは残機がエクステンド（1up）する点を表示していますし（この点数設定も変えられるのだ）、一般客が増えている今、エクステンドだけでなく難易度設定も表示できたほうがいいと思います。

（神奈川県　受験GP君）

★でも実際、「ハード設定」なんて堂々と表示して置いとく店はないんじゃない?

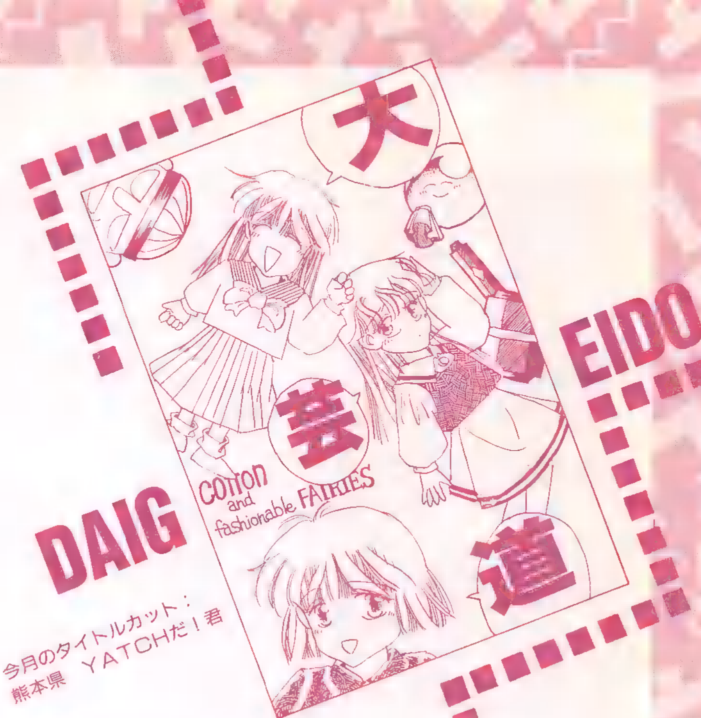



↑（愛知県　しーあーるC君）
★義理も人情も浮世の風も、みんなまとめて吹っとばせ!!



↑（東京都　矢作三樹夫君）
★君、トシいくつ?

# 大芸道 DAIGEIDO




今月のタイトルカット：熊本県 YATCHだ！君

## カートゥーン・スペシャル!!




↑（熊本県 崇狼牙君）
★家庭とは……。



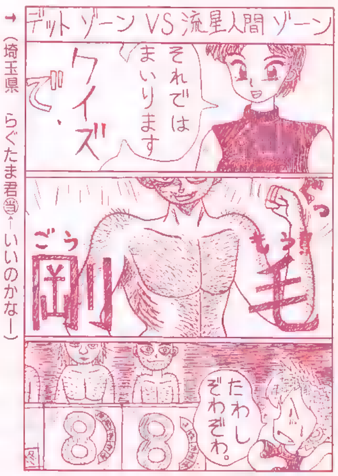

↑（東京都 矢車草君）
★おめーがすべて悪いのか!!



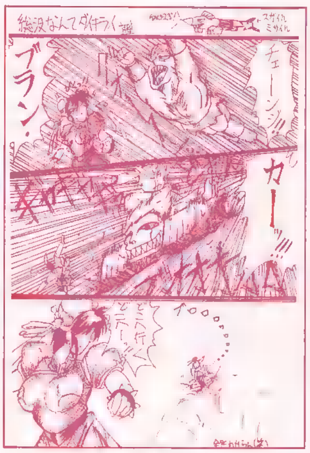

↑（神奈川県 さっかばす君）
★お下品だわ。




↑愛知県 和田慎也君）
★のむなよー!!




↑（埼玉県 らぐたま君⑲・いいのかなー）
★デッドゾーンといえば「スキャナーズ2」とゆうビデオでナイトストライカーの海外版筐体?がドオーンと見られるぞ!!チェック!!




↑（こうべ死 ラジ関11Fもりそば原田君）
★強引だ!!特撮ネタだ!!かつ胸がデカイ!!

## いきなりくいず!!

☆次の文章が背景に書かれたゲーム名は？

①目標５万台
②儲け第一
③もうすぐボス
④おつかれさま
　ＥＸＩＴ→
⑤安全第一
⑥くそげ〜
⑦ＢＧＭ
⑧コスプレ大会

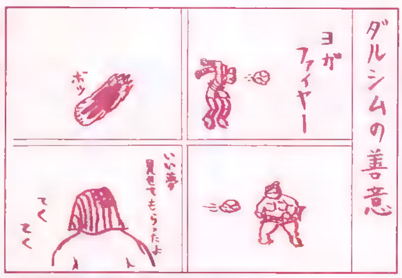
解答!!

①新入社員とおる君１面
②銀河任侠伝４面
③ギガンデス１面
④エアバスター２面
⑤クレイジークライマー２面
⑥プラスアルファ最終面
⑦ＡＳＯ
⑧麻雀殺人事件、もしや葉子のコスプレは「聖戦士アマテラス」？

（岩手県バニッシュモンスター君）
★マニアよのう…。

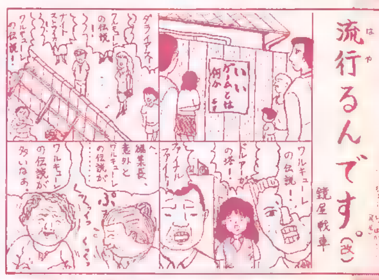



↑（神奈川県 90式阪神万歳10型君）
★ありうる…。




（福岡県鶴健一君）

↑（福岡県 鶴健一君）
★あのとき、ボクはたしかに空を飛んだ…!!




↑（京都府 踊屋さんすいません君）
★時に編集長、68歳…!!

## 今月の一曲

**バルログくん**
（怪物くんのふしで）

ピョーンピョンピョン
ピョーンピョンピョン
仮面かぶったバルログ君は
スペイン国の貴公子だい
春麗 ベガには劣るけど
ジャンプ攻撃お手のもの
金網登って１、２でヒューッ
相手の跳びげりモロくらう

ヒョーッヒョーヒョー
ヒョーッヒョーヒョー
網に登ったバルログ君は
夏、木にとまったセミしぐれ
力はわずかに劣るけど
すばやい攻撃一番だい
仮面がはがれて鼻水ビシュー
あらあら美男子かたなしだ

（石川県 バルタひょうも君）




# 閻魔天国

浸透してません

**今** 私は声を大にして言いたい。「天地を喰らうIIは？」カプコンゲーム出してくれないよー。パートII死ぬほど好きだったんだよー。俺の友達は、あれは名作だったと言い続けてるし、愛保存とか典韋とか許褚と共に戦ってみてーよ。（史実完全に無視）ね、ねーカプコンさーつっこみ入れてもいいでしょー。う（ぬぬぬぬ、みいみいみいみい）効果音」でやれ！ああ懐かしい。やりたい。

大阪府 阿部雅信（ゲーセンバイト人）

●（福岡県 坂本康一郎）[illegible]

**ゼ** クセゼクスですが、自機の初期スピードが遅すぎます。パワーアイテムの種類が多く、かつ[illegible]は不親切な気がします。[illegible]アニメだけのゲームにならないでほしいと願います。それにしてもこのアニメ顔は、[illegible]てほしかった。

埼玉県 オンザタコ男（急式考幸）

**ス** ターブレード、[illegible]で見た目は[illegible]い。体感としてもよい。しかし難しすぎるエリアの回復アイテムくらいつけてくれー。[illegible]レーザー攻撃はあるし、[illegible]と画面が[illegible]てわけわからず連続して[illegible]まった[illegible]おとよりゴー[illegible]。

**今** [illegible]テーマ[illegible]を買ってしまいました。[illegible]と[illegible]二回目三回[illegible]きた[illegible]せてくれ[illegible]ロダインみたい[illegible]てもこれ[illegible]願の[illegible]。

●（[illegible]）

岡山県 住天堂本社にヒーローを繁殖させたい友人（大学生）

★ムービーをされるのは、トレボール[illegible]のスタート[illegible]とりあえずスタートプレーを[illegible]やおすにも大[illegible]つあここの[illegible]。

**イ** ンディーズレーベルのようなものに、ぜひCP・Sオテ[illegible]を開発してほしい。[illegible]期待大！

すごい同じスタッフが作ったというメタルブラックがこの[illegible]。

東京都 文系馬鹿大学生（担当者ではない）

**ネ** オジオででもゲーム[illegible]最に賛成!!ATHENA[illegible]のか。

●（[illegible]）

**11** 月号を[illegible]対戦[illegible]の津村[illegible]ですが、[illegible]今では[illegible]ます。ありがとう。

宮城県 [illegible]（関根勤のファン）

★どういたしまして。[illegible]これ[illegible]とても[illegible]んで[illegible]ドクター[illegible]!!

三重県 [illegible]（[illegible]）




→（愛知県 かきのたね君）
★その瞳は純粋すぎて。



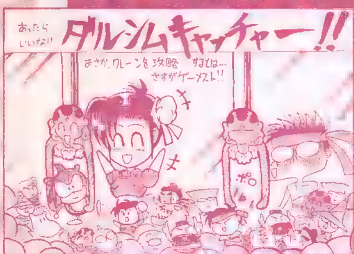

→（愛知県 骨凡太君）
★店内で大声で叫ばないように。

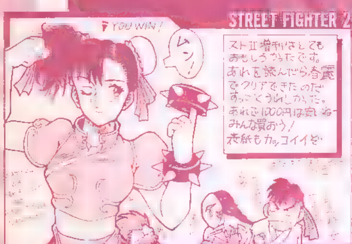


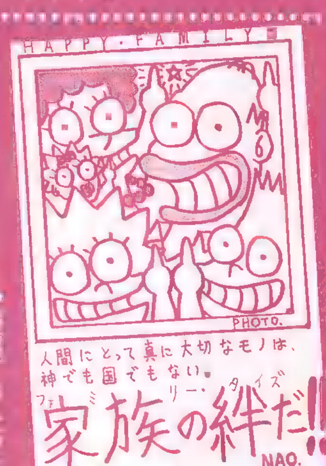

→（神奈川県 時丘君）
★勝負は非情…。



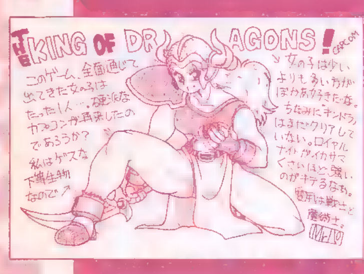

→（静岡県 ベルベット君）
★なにがいいたかったんだ、ルースターズ!!

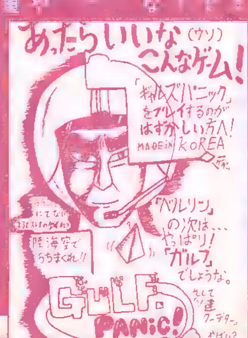



●（群馬県 HOLD・NACN・ME）



# ご商談の場



★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

## ▼買います

●ゲーメスト1～39号を1万円、バッ活9～18号を5千円以上で売ってください。
（〒242 大和市南林間8－9－6 筒井知宏）

●ゲーメスト1～39号を高く買います。キリヌキ不可、美品希望。ギャルズアイランドも美品なら高く買います。
（〒451 名古屋市西区枇杷島4－26－8コーポかとれあ102号 江川雅子）

●ストII同人誌買います。案内書を送ってください。現物がよければ切手は返します。
（〒666 兵庫県川西市小花2－21－6 金附京介）

■84～87年のマイコンBASICマガジンを適価で。バラ可、美品希望、送料こちら。W葉書で。
（〒331 埼玉県大宮市西遊馬990－2 山崎浩二）

●ウイニングラン鈴鹿GPのまっ赤なブルゾン（非売品）を1万円程度で譲ってください。希望価格を書いてW葉書で（2着欲しいです）。
（〒426 静岡県藤枝市岡出山1－9－5 芳村賢太郎）

●既に廃盤になったナムコのCD「ザ・ベスト・オブ・VGM」を譲ってください。希望価格明記の上、封書で連絡を。
（〒001 札幌市北区北11西2 幌北学生会館 能代泉）

●ワンダー3に関するものを高く買います（ポスター重視！）。品物と希望価格を書いて62円切手同封で左記まで。
（〒830 福岡県久留米市南薫町1570－3 田中現[illegible]）

## ▼売ります

●ゲームミュージックアルバム約150枚を約半額で売ります。リスト希望者は175円切手同封で連絡を。
（〒989－31 宮城県仙台市青葉区下愛子字上下17－7庄利アパート103号 小林忠和）

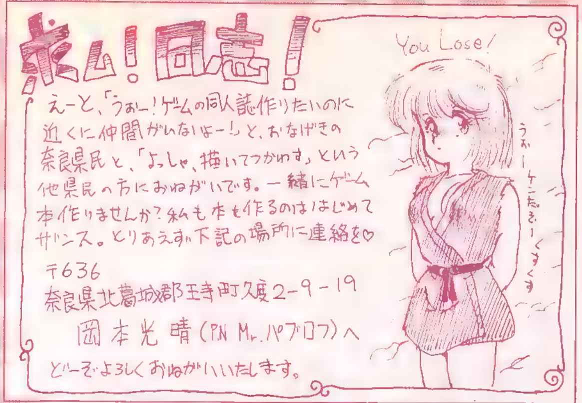
●ストIIのポスターとパンフレットをセットで適価で。一番高価の方にはファイナルファイトのビデオ(テレカ付き)をプレゼント。希望価格明記の上、W葉書で。
（〒339 埼玉県岩槻市本町1－78－15 金子泰士）

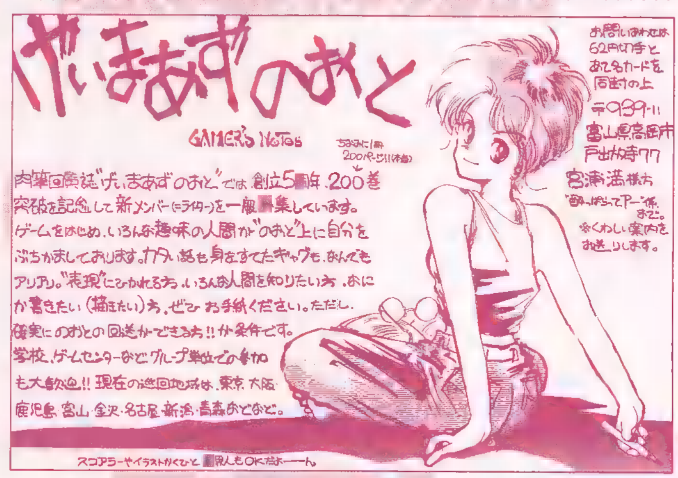
■ストIIのポップ、ナムコのバッジ数種売ります。リストを送るので62円切手同封の上、連絡ください。
（〒062 札幌市豊平区月寒東4条10丁目8－4 708号 渡辺祐介）

●ナムコグッズ（84年ごろのもの）少量ですがあります。リスト希望者はW葉書で。
（〒142 東京都品川区旗の台3－5－16角田方 尾沢誠）

■アーケードゲームのポスター・ポップ・パンフレット・その他のゲームグッズ200点余りあります。62円切手同封で連絡を。リストを送ります。
（〒709－08 岡山市東平島1163－9 社怜子様方 川村佐猛）

■ワンダーモモのテレカ（アドレス帳付き）をストIIテレカと交換か6千円以上で売ります。また、ポスター類も適価で。
（〒235 横浜市磯子区森ヶ丘1－5－18 宮村大[illegible]）




## ▼交換・その他

●ゲーメスト差し上げます。88年12月～90年1月号その他とびとび。送料持ちます。
（〒230 横浜市鶴見区梶山2－32－13 宮良直亮）

●ファシスタは日本一ではないかと自負している僕です。いや、なにをいうかと思う方、お手紙ください。21歳、学生。
（〒143 東京都大田区中央8－22－13 濱住邦彦）

●ストIIの好きな方、私と文通しませんか？女性でもかまいません。
（〒515 三重県松阪市東町184 松井康臣）

■ストIIが好きという方、私と文通しませんか？男の方でもOKです♡
（〒515 三重県松阪市東町184 松井久美）




お便り募集

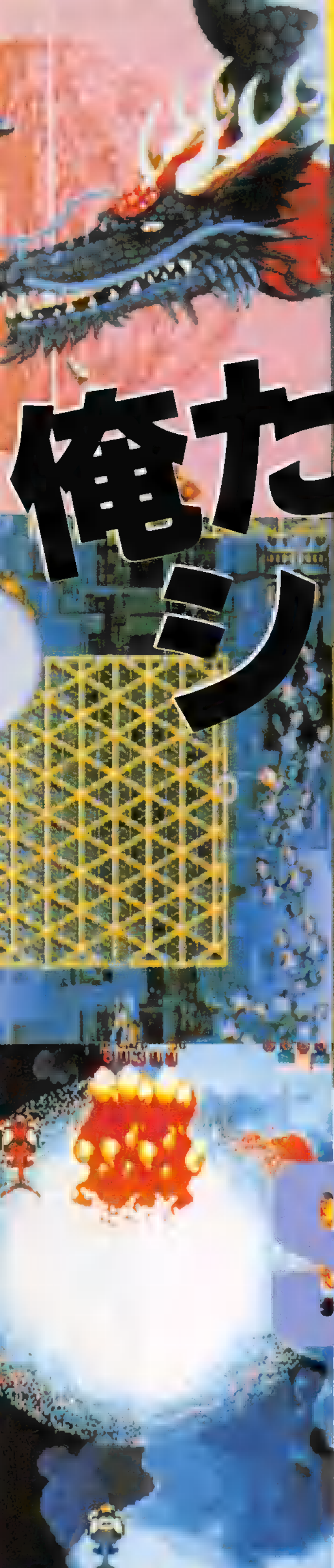



（大阪府 あしももんが君）

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレカ（㊙）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
新声社 ゲーメストアイランド係

# 俺たちやっぱりシューティング!!





ドッヒャー

SHOOTING

なぜだ、なぜなのだ…各メーカーがこぞって力みなぎる熱いシューティングを出してきた。この事態を重く見た我々は、全日本シューティング至上主義同盟を結成し、全力で戦いを挑むことに決定した。一言いっておくが、我々はこの状況を断固支持する。

- これがトレンド・シューティングだ
- シューティングの過去をさぐる
- シューティング地獄めぐり
- シューティング安全地帯ベスト10
- A級シューターの条件
- 徹底討論「朝まで連射装置」

全日本シューティング至上主義同盟編

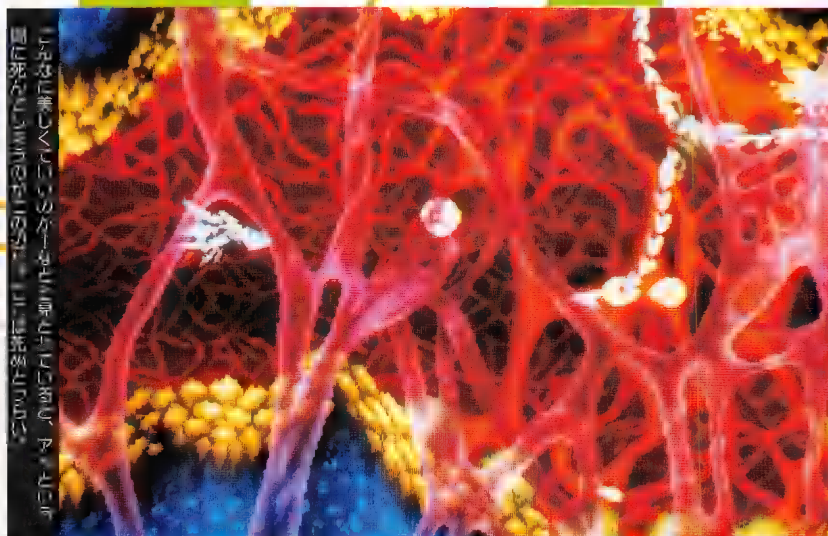


これがトレンドシューティングだ

# ゼクセクス

## 無敵の同志をもてて、幸せです…





こんなに美しくていいのか！ と見とれていると、アッという間に死んでしまう[illegible]は死ぬとつらい。

コナミの大ヒット作〝グラディウスⅡ〟の製作チームが長い沈黙を破って世に送り出した「ゼクセクス」。今までにない数多くの要素を取り入れたこのゲームの魅力を探ってみよう。

### フリントを操れぬ者には死あるのみ

ゼクセクスの最大の特徴は無敵のフリントにある。フリントをうまく使いこなすことが上達へのカギだ。

このフリントは、オプションでもフォースでもない、まったく新しい代物なのである。置く、呼ぶ、飛ばすの3つの基本動作で、実に様々な使い方が可能となる。

近くに置いてシールド代わりにしたり、ボスに食いこませてダメージを与え続けたり、フリントの使い方次第でこのゲームは難しくもやさしくもなる。

フリントを自機につけておくと溜め撃ちができるのも特徴だ。

とにかく、ゼクセクスはフリントにつきる。フリントを使いこなせれば、もうこのゲームを半分は極めたといっても過言ではないだろう。

球体から伸縮する3本の触手、この斬新なフリントにはグラⅡスタッフの血と汗がにじみ込んでいるに違いない。フリントなくしてゼクセクスは存在しえないのだ。

フリント万歳！

| | |
|---|---|
| グラフィック麗し度 | 98 |
| 戦略度 | 88 |
| 2周目は熱いぞ！度 | 84 |
| ランダム度 | 52 |

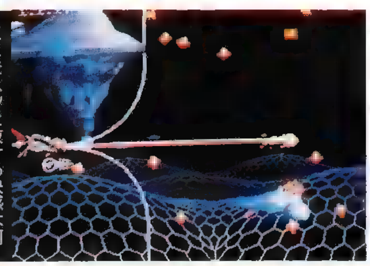


この1面ボスもそうだが、キャラデザインに統一感がある。





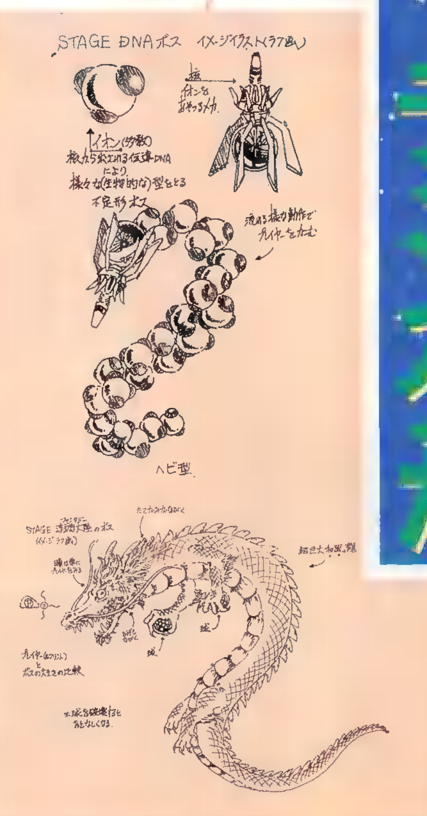
[illegible]



ここをスッと抜ける快感は何物にも代えがたいものだ。



見た目の数倍は使える！グランドレーザーだ!!





◀開発者に聞いてみよう！

**「グラⅡスタッフでいこう！」というのは最初から決まってました**

Q ゼクセクスを開発するにあたって、一番気をつけたことは何ですか？

A 「わかってないと死ぬ」というのを、とりあえずなくしたいと考えていました。それで、難度も下がったし、良かったんではないでしょうか。

Q 「グラⅡスタッフ」というのに魅かれる人が多いと思うのですが。

A 周囲の期待が大きすぎるのも怖いですね…。

# ひしめくザコどもに迷わずボンバー!

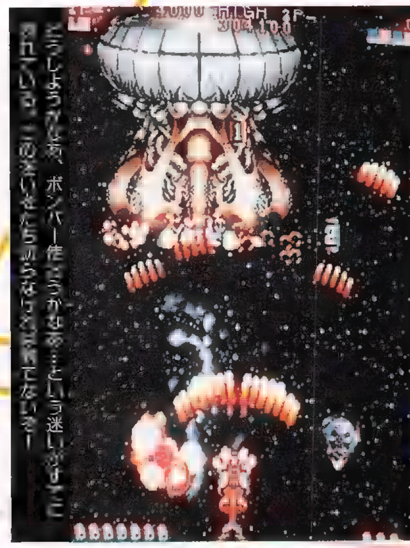
# サンダードラゴン

　C.LAN

ここ最近低調だった縦シューだが、サンダードラゴンの出現により、それは単なる過去の断片と化した。

ショットにボンバー、この単純にして明快なゲームシステムを前面に打ち出した縦シューは多いが、サンダードラゴンはその中でもボンバーの爽快感に重点を置いたという点で、他の縦シューと一味違っている。

自機は少し大きめで、敵弾も大きい。その大きさな弾が大量に自機目がけて急襲する。迷わずボンバーだ。



どうしようかな、ボンバー使おうかな…という迷いがすでに遅れている。この迷いをたち切らなければ[illegible]てないぞー!

## ボンバーをケチる者には死神の微笑を…

初めに言っておく。サンダードラゴンはよけを楽しむゲームではない。ひたすら破壊と殺戮を繰り返し、ときおり白い歯を見せて笑みをこぼす。これこそがサンダードラゴンの正しい楽しみ方なのだ。

| | |
|---|---|
| バリバリ破壊度 | 94 |
| アチョー度… | 82 |
| 限界まで連射度 | 74 |
| のんびり度 | 46 |

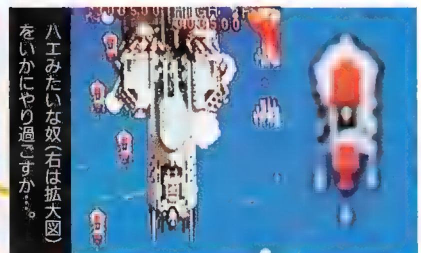
ボンバーは地上物が出す星を5コとるか、大型戦艦を倒すと1つ出る（持ってないのもいる）。このほかに隠しボンバーもあるので、ある程度自由に使ってもそうは減らない。さらにボンバー使用中は完全に無敵なので、ボスに重なって超連射、などということは日常茶飯事だ。

敵弾は嵐、ボンバーは無尽蔵とくれば使わないというほうがおかしい。さあ、君もすぐボンバーだ!

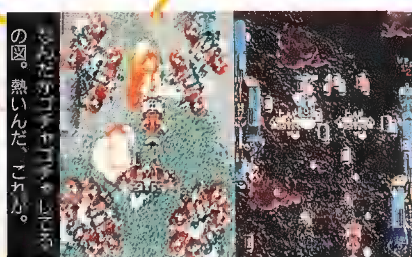
（ボンバー中毒・C・LAN）



この位置で完璧によけられれば、なかなかでしょう。



ハエみたいな奴（右は拡大図）をいかにやり過ごすか…。



なんだかゴチャゴチャしてるの図。熱いんだ、これが。

◀開発者に聞いてみよう!

## 怒濤のパワーアップの真相はこれだ!

〈サンダードラゴン〉

Q　敵弾に大小の差をつけたのは、なぜですか?

A　最初は、どれも小さい弾だったのですが、敵キャラがどれも大きめに描かれているせいか、見た目で貧弱なときがあり、それを解消するために大きい弾を導入しました。

Q　1P時と2P時で変化する部分はありますか?

A　敵弾の数が、1P狙いに加えて2P狙いの分が増えるので、2倍になります。しかし、プレイがうまくいかない場合に低下する難易度変化量（難易度の自動調整）は、1P時に比べて大きく、難易度が下がりやすくなります。

Q　アイテムがたくさん出ますが（最終面など）どういう意図があったのですか?

A　最終面に関しては、遊び心から1～2番のアイテムを山のように出してみました。最終面はきびしすぎて、一度死ぬと復活できない、という声が強かったので、一気に最大パワーになれるチャンスを、と思い遊んでみたのです。

宇宙基地で星がいっぱい出るのは、せっかくここまできたのだから、SOL-BOMBと1UPを得るチャンスを、たっぷり置いておこうとの考えからです。

Q　2周目以降は6面になるのは、どうしてですか?

A　2周目以降は1周目と敵データが違っています。同じデータを使い回さなかったせいで、データが6面までしかROMに入らなかったのです。

### シューティングゲームはカレーライスだ

Q　シューティングに必要な要素は何だと考えますか?

A　「お客さまを選ばない」ということだと考えています。

そのためにわかりやすい内容、「敵を見たら撃つ」「弾が来たら逃げる」「死んだらくやしがる」といった、一言で言える内容が、シューティングの基本だと思います。ゲーム性とオリジナリティは、この基本の上に重なるものだと考えます。

Q　他社のシューティングゲームで一番好きなゲームは何ですか?

A　「飛翔鮫」。ちょっと古いですけど。

Q　今後、どんなシューティングゲームを作ってみたいですか?

A　例えていえば、カレーライスのようなシューティング。日本に入ってきたのは割と新しいのに、どこでも誰でも食べられて、カツを乗せたり、ミートボールを乗せたりと工夫すればもっとおいしくなって、インド料理みたいな本格派もあれば、リンゴとハチミツを入れて子供うけしたりもする。とりたててさわぐ必要もないけれど、みんな大好きなカレーライス。

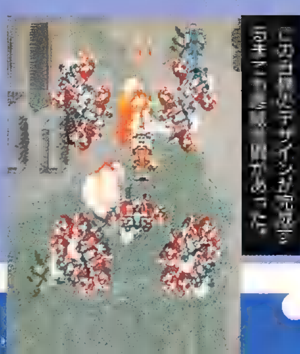
ご飯にかけたり、うどんにかけたり、ポテトチップの味付けになったり、何でもありで…。

まあ、こだわらずに作っていきたい、ということです。

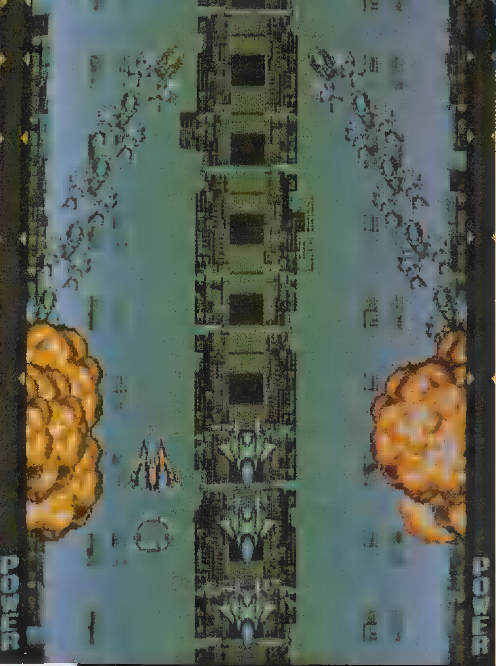
Q　シューティングゲーム全体に関して意見があれば、お願いします。

A　もう少し、難易度を下げることはできないもんでしょうか。現在の状態では、簡単にいかないのはわかっていますので、難易度を下げる方法を模索する、といった感じですか…。

どうもありがとうございました。



SHOOTING



壁をぶち破り、敵がでてくる。

## 一瞬たりとも、気を抜けない!

# サンダーブラスター

 ずるずる

なんということでしょう、ボンバーに制限がないなんて。

連射能力により、ボンバーが撃てるようになるというのは、いかにもアイレムらしい発想といえるだろう。

もうこれ以上はねえだろうと思ってボンバーの扱い方だけど(笑)いたのに、今回は感心してしまいました。

### ★工夫がシューティングを救う

縦シューティングなら、ショットのパワーアップと、ボンバーさえあれば、ほとんど大丈夫な世界。

しかしこれでは、縦シューティングが好きな人だけしか気を引けない。

やはり何かアピールするものがなくては、さらに人を引きつけることはできない。

その辺に関しては、昔からアイレムは光るものを持っていた。

そのどれも、自機に対して何か付加することで攻撃を変化するものであったが、そのままでは強くなく、その付加されたものを使いこなすことで、ゲームを面白くしてきたのだ。

今回のこのゲームでも、それが生きている。

「ボンバーがな―――い」なんていう苦痛がなくなったのだからね。

またボンバー中、撃ち込めないというのもすごいよね。



ボスはどれもかたいのだ。



とんでくる輪を撃って稼ぐしか。



サンダーボールを使用!ドーン!

| | |
|---|---|
| 肉体パワー度 | 96 |
| 気持ちイイ!度 | 83 |
| インテリ度 | 48 |
| 2P同時だ!度 | 76 |

開発者に聞いてみよう!

### アイレム シューティングの秘密、ここにあり

〈サンダーブラスター〉

Q このゲームのセールスポイントは何ですか?

A 撃てば撃つほどパワーアップする新システム!2人同時プレイ途中参加可能!

Q 連射の速いプレイヤーに多少有利になると考えられますが、どうでしょうか?

A 連射の得意な人はたくさんいますが、これは難しいですよ。

Q ゲームセンターで連射装置が付けられた場合、かなりやさしくなってしまうのではないですか?

A こちらの希望としては、連射装置は付けてもらいたくないです!

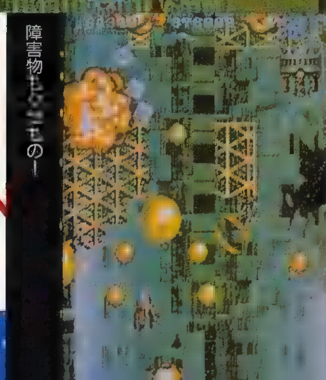
〈ギャロップ〉

Q このゲームのセールスポイントは何ですか?

A レバーによってスクロールスピードが変化し、タイム争いもできる。

Q 自機を大きくしたのは、なぜですか?

A 迫力をつけるため、ということもあるんですが、当社の



障害物[illegible]もの!

# 何もかも忘れて前へ突進しろ!

# ギャロップ

©1991 IREM CORP.　ずるずる



撃ちながら爆走って感じっすか。

アイレムのシューティングといえば「R－TYPE」に代表されるように、ただのシューティングではない！という印象が強い。

ただ撃ちまくって突き進むだけでなく、進むことに何か付け加え、ゲームとして面白くしようと努力しているのがわかる。

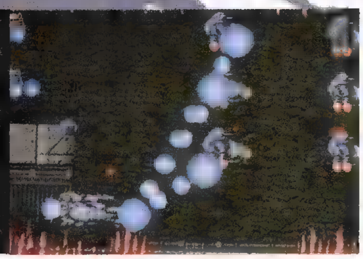
このギャロップも、そんなゲームの1つだ。

| | |
|---|---|
| 図体がでかいぞ！度 | 72 |
| 地形がキテル度 | 81 |
| 快適度 | 38 |
| マニア度 | 84 |

## 上手になるとプレイ時間が短くなるのが新しい！

シューティングは、どうしてもプレイ時間が長くなりがち。

その理由は、クリアできると、稼ぎにはしるからだ。



レーザーもちゃんと使わないとね。

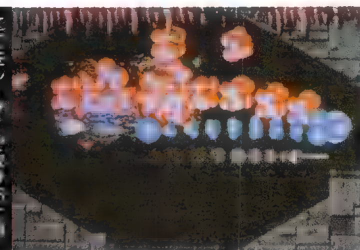
その辺に、マニアがゲーセンに嫌われる理由があるのだが、このゲームでは、それがないのだ。

任意にスクロールのスピードを変えられるのを利用し、はやくクリアすることで、タイムボーナスを狙い、高得点を競うのだ。

点数がカンストするので、それも手伝っているといえる。



## 気分はドライブゲームだ

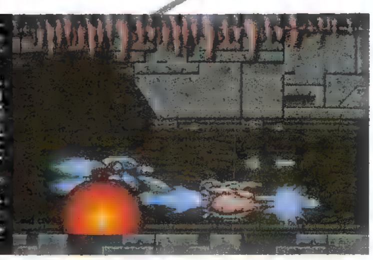


ここ迄レーザーを[illegible]

急ぐあまり、ジグザグに進むところでは、ラインどりが重要になってくる。

ふむ、私向きって感じだね。

できれば、ハンドルとアクセルなんてならよかったかも。



ナパームの[illegible]は、[illegible]

イメージ付けもあるのです。

Q　ショットとレーザーではどちらが強いですか?

A　ショットのほうが強いです。

Q　インストカードには「加速中はレーザーが強くなる」と、ありますが、それはⒶ前に進んでいるときに強くなる、Ⓑ画面前方にいるときに強くなる、のどちらですか?

A　Ⓐです。

### 未来のシューティングを目指して

Q　シューティングゲームに必要な要素は何ですか?

A　必要なのは、ずばりプレイヤーの動き、その持っている要素だと思います。あとはユーザーに鳥肌を立たすような、難度設定かな?

Q　他社のシューティングで一番好きなゲームは何ですか?

A　エリア88、グラディウス。

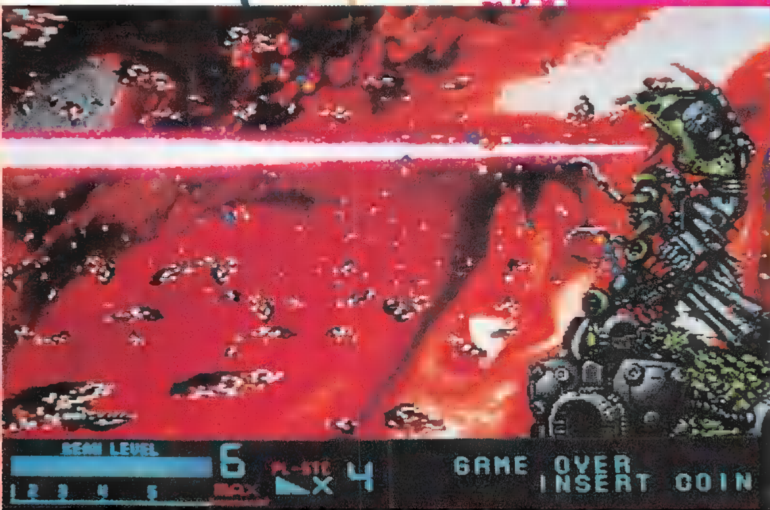
Q　今後、どんなシューティングゲームを作ってみたいですか?

A　楽しいシューティングゲーム！

## 超現実世代の夕暮れ戦闘ゲーム

# メタルブラック

 栗原桃郎



[illegible]に残る、メタルブラックの[illegible]。[illegible]ついたような時間がここに封じ込められている。

| | |
|---|---|
| 荒廃度 | 89 |
| パワーアップ度 | 82 |
| この一瞬にかけろ！度 | 98 |
| 人類は平和！度 | 22 |

ゲーマーが腐ったレバーを評していう。「おわってる」。メタルブラックに満ちている感性は、まさに本来の意味で「終わっている」そのものだ。人類の夕暮れ、ENDの現在進行形。

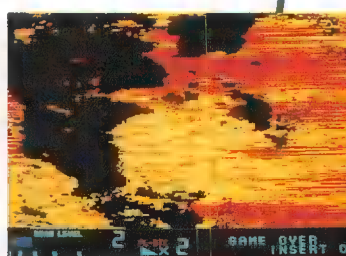
かわききった風景の中で、無秩序に放出されるエネルギと荒れ果てた情緒。ゲームとしては、相当に自己主張が強い。個性のトゲを隠そうともしていない。いわゆる〝ゲーム性〟で見りゃ「単純操作のオーソドックスシューティング」なんだろうが、とんでもない。この手加減なしに暴走する映像とイメージ、スピードを見よ。ガスとこちらの脳にインパクトを直接刻み込むようなぶっきらぼうさを、快と感じるか不快と感じるかがこのゲームに対する評価のわかれ目だ。



もはや駆けひきなんてものではない、[illegible]パワーと[illegible]ワーの激突。ゲーム性[illegible]ものにこだわること自体、間違いなのかもしれない。

最初の衝撃はプレイ開始数十秒後にやってくる。一面の砂漠と化した大都市、夕陽に突き立つ潜水艦と空母。このどシュール。コピーは三田かフェリーニか。さらにボス戦での圧倒的なエネルギーの衝突、バリバリと月の殻を破って出現する2面守護者。ひたすらリアルを超えたリアリズムで、終末における戦闘を描き出す…それが、メタルブラックというゲームなのだ。

「世紀末」なんて手垢のついた言葉で表現できる程度の荒廃なら、ビジュアルでいくらでも描ける。メタルブラックの終末観は、それこそデータのハザマにいたるまで濃厚に漂っているのだ。パッと見にはどぎついグラフィックの濃淡から、ちょっとしたメッセージの含みありげな言い回しまで。最悪（ほめ言葉）なのは、本来身内であるはずの妥協求める政府によってプロジェクトが凍結させられていた、という設定。この行きづまった状況が、絶望感にとどめをさしている。



[illegible]。ガンフロンティアからの伝統だね。

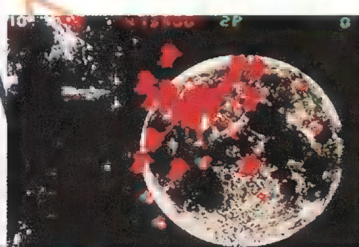
一体なぜ、私はここまで本来のゲームそのものから離れた、情緒やら終末観やらについてばかり語っておるのか。

世代的共感、を覚えるからだ。このゲームの製作者は自分たちと同じ時代に生き、同じ空気を肌に感じてきた人々にちがいない。それゆえにその荒廃は心地よく、漂う不安は奇妙に身近に思われる。その意味で、これは「とうとう出てきたゲーム」なのだ。

過剰なエネルギーとイメージに満ちた〝メタルブラック〟は、間違いなく我々と同世代の感性によって生み出されたゲームなのである。



[illegible]プロジェクト・メタルブラック、永久凍結。



まがいものの月か、[illegible]。

◀開発者に聞いてみよう！

### 暗闇と荒廃のカタストロフィ《メタルブラック》

Q　このゲームのセールスポイントは何ですか？

A　一家に一台あると便利（笑）。——単純性と展開テンポです。

Q　ガンフロンティア2という位置づけで考えていいのでしょうか？

A　YES。ただ、連射はセミオートタイプになっています。

Q　メタルブラックというタイトルの由来は？

A　やたらドラッグ＝メガネドラッグ＝メタルブラック。——テーマは、半機半獣です。輝く黒（闇）とは何なのか？光のないことが闇である。それは、自然界に存在しえない黒（一部の昆虫のみが有するが…）。ガンフロの一面ボスのカラー、金属と炎がからむと発生しますね…。一言ではい表せません。

Q　6面の途中でゲームオーバーになってもエンディングが出ることの意味を教えてください。

A　ひとつの理由として、最近4P同時とか、やたら集団で一人のボスをいじめる、ゴレンジャーゲームが多いというのが哀しくて、「やるのなら俺がやってやる」という気持ちを次世代に持ってほしい。このようなメッセージです。昭和37年生まれの…。

Q　シューティングに必要な要素は何だと考えますか？

A　孤独の必然性。侠（オトコ）。爽快感。弾撃つことetc。

Q　シューティング全体に関して意見がありますか？

A　いいかげん。若い力に期待します。

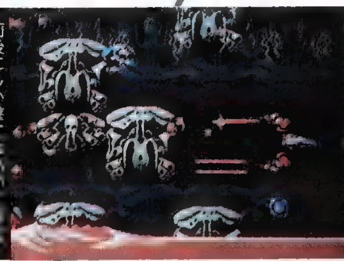
# 本物の重みを感じとれ!

# レゾン

©アルユメ　さわたり



アームを[illegible]て、バリバリ倒せるのだ。



前後にしか撃てないが、[illegible]



[illegible]ボールは、[illegible]ところの敵もやっつけてくれるぞ。



どんどん広がっていくので、[illegible]

## ただの亜流とはいわせないぜ!!

数多いシューティングゲームの中でも、ここまで「〇〇のゲームに似ている」といわれたゲームはあるまい。しかし「似ているのがど一した!おもしろいゲーム、熱いゲームだったら文句はないだろ!!」そういった声が、どこからともなく聞こえてきそうである。

たしかにそうだ。今までも、ヒットしたゲームに似ているものは、いくらでもあった。ただ、それらの多くは、二匹目のドジョウ的で、いまひとつさえなかった。製作者の思い入れが何も感じられず、とりあえず〝ヒットしたゲームに似ている〟だけで売ろうとしていた。

それに対してこのレゾンは、「こういうのが好きなんだ」といった開き直りと、こだわりが、ひしひしと伝わってくる。そして、そこにあるのは、ただの亜流ゲームではなく、一から練り直した文句の付けどころのないすばらしい作品である。

「似ていることが問題なのではない。大切なのは、僕らがどれだけ楽しめるかだ!!」

そんな気分にさせられるゲームである。

そして、このレゾンをプレイする上で必要不可欠なのがアームの存在である。

## 無敵のアームと絶妙なバランス

最近のオプションシューティングと一線を画しているこのアームシステム。パワーアップアイテムを取ることによって、上下に装着できる。もちろん、三種類の武器を使いこなすのも大事だが、このアームを使わずにプレイすることは、製作者への冒とくといっても過言ではないだろう。

このアームは、大量の敵弾がきてもバリアとなり、弾を消しまくれる。ザコなどに触れさせれば、いとも簡単にやっつけることができる。大型の敵やハッチにも十分ダメージを与えられる。そんなアームが自機の上下に付いている。

だが、それでもバランスはちょうどいい。敵の攻撃も絶妙だからだ。お互い五分と五分、とはいい切れないが、まさにやるか、やられるか、といったところか。

多くのシューティングゲームが、なんだかよくわからないまま、やられてしまうことがある。

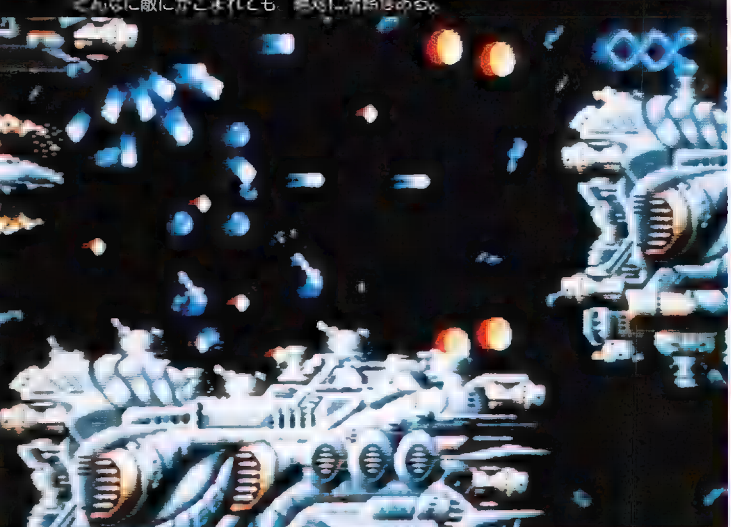
しかし、このレゾンは〝やられた!〟ではない。負けた、なのである。こんな便利なアイテムがあるのだから、言い訳は無用だ。

多くの弾に囲まれ、敵の動きについていけず、相手を倒しきれなかった〝自分の負け〟なのだ。

敵の攻撃に圧倒されてるひまはない。レバーに全神経を集中させ、ボタンを連打しろ!1ステージ分くらいは息を止めて、まばたき1つしないくらいの気迫で押して、押して、押しまくるのだ!!

それの答えを、確かな手ごたえで感じることができるゲーム、それがレゾンだ!

| | |
|---|---|
| ゲゲッ、驚き度 | 78 |
| オリジナル度 | 47 |
| 一般ウケ度 | 50 |
| ハマリ度 | 92 |



どんなに敵にかこまれても、絶対に活路はある。

### 開発者に聞いてみよう!
## 横シューの様式美

〈レゾン〉

Q　このゲームのセールスポイントは何ですか?

A　シンプルかつ奥の深いゲーム性。

Q　3種類の武器の他に、どのような案がありましたか?

A　ミサイルアーム、全方向レーザーアーム、etc。

Q　なぜ1ボタンなのですか?

A　シンプル・イズ・ベストってことで。

Q　1周エンドにした理由は何ですか?

A　1周で十分だと考えるから。

Q　R-TYPEに似ているという声がありますが、意識しましたか?

A　ご想像に、おまかせします(笑)。

Q　では、なぜ波動砲を付けなかったのですか。

A　愚問ナリケリーー!

## これからはアルユメの時代だ!

Q　企画者のプロフィールを教えてください。

A　スタッフ全員が企画者で、全員がゲーム製作初心者。

Q　シューティングゲームに必要な要素は何ですか?

A　爽快感+α。

Q　他社のシューティングゲームで一番好きなゲームは何ですか?

A　Xマルチプライ、イメージファイト、ガンフロンティア、他いっぱい!

Q　今後、どんなシューティングゲームを作ってみたいですか?

A　超ゲーム性重視のヨコシュー。練り込んだヤツ。

# シューティングの過去をさぐる

HISTORY

YOU·A

**スペースインベーダーに始まったシューティングの歴史。今一度その足跡を振り返ってみよう。**

今、ゲーム界はアクション全盛の時代といえる。ファイナルファイトの超ロングヒットを受けて、各メーカーはこぞって同じタイプの格闘アクションを作った。新たな冒険をしなくても、似たものを作れば流れてくるプレイヤーは確保できる。大きなハズレのない、無難にインカムを得られるアクションゲームをオペレーターも望んだ。

結果、ゲームセンターにはアクションがあふれ、その反動でシューティングは極端に減ってしまった。

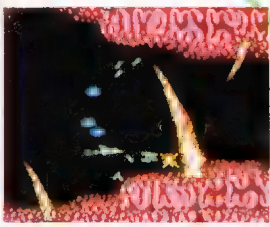
スペースインベーダーの大ヒットからここ数年までの間、ゲームといえば常にシューティングが半数以上を占めていた。ところが、現在はアクション、スポーツ、パズルなどが台頭し、純粋にシューティングと呼べる機種は3分の1にも満たない。

もはやシューティングに未来はないのだろうか？

シューティングは出尽くしてしまったのだろうか？

そんな思いに悩まされていたさなか、各社があえて、シューティングを発売してきた。それも、みんなかなりアクが強いものを。

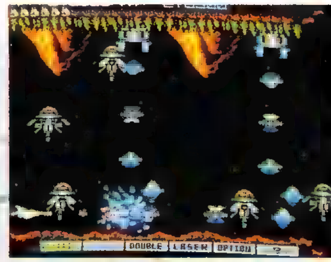
ここで、今一度シューティングの歴史を振り返り、その軌跡を検証してみることにしよう。



サラマンダ(86　コナミ)　ステージごとに横、縦にスクロール方向が切り替わる。グラディウスの流れをくむことで話題になった。

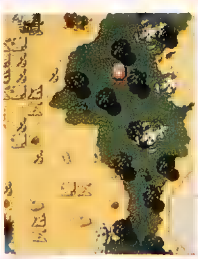


ファンタジーゾーン(86　セガ)　コインを集め、ショップで買い物してパワーアップする点が面白い。ボスもユニークで攻略の自由度が高い。

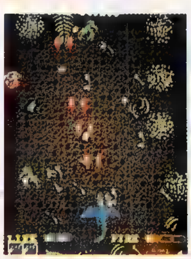



グラディウス(85　コナミ)　自機のオプションとパワーアップシステムがまったく斬新で、それらが生み出すゲーム性の新しさと、ステージごとに変わる展開およびゲームの世界観が高い評価を受けた。

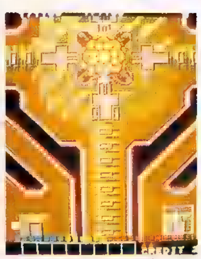
| 年 | 横スクロールまたは横画面のシューティング | 備考 | 縦スクロールまたは縦画面のシューティング |
|---|---|---|---|
| 1978 | | スペースインベーダー大流行、社会的ブームとなる | スペースインベーダー(タイトー) |
| 1979 | | | ギャラクシアン(ナムコ) |
| 1980 | ディフェンダー(ウィリアムズ) | | ムーンクレスタ(日本物産) |
| 1981 | スクランブル(コナミ) | スクランブル発売、以後シューティングはスクロールゲームが主流になる | ギャラガ(ナムコ) |
| 1982 | | | タイムパイロット(コナミ) |
| 1983 | | ゼビウス大ヒット、空中と地上に撃ち分ける基礎を作る | ゼビウス(ナムコ) |
| 1984 | ジャイロダイン(タイトー) | このころから自機がスピードアップするゲームが多くなる | スターフォース(テーカン)<br>ギャプラス(ナムコ)<br>1942(カプコン)<br>エクセリオン(ジャレコ) |



究極タイガー(87　東亜プラン　タイトー)　ヒットした飛翔鮫の血を引く東亜プランのシリーズ作品。バリバリ撃ち込むシューティングの爽快感を重視しシンプルに仕上がっている。連射装置の普及に影響を与えた。



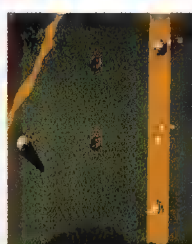
ドラゴンスピリット(87　ナムコ)　自分がドラゴンという点は、それまでのシューティングの常識を打ち破った。このゲームの世界に心ひかれたファンも多い。



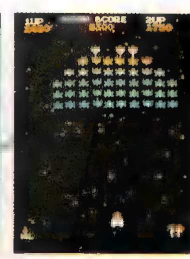
ASO(85　SNK)　3つのパーツを集めてアーマーを揃えていくシステムが面白く、全体的なバランスの上でも完成度が高い。



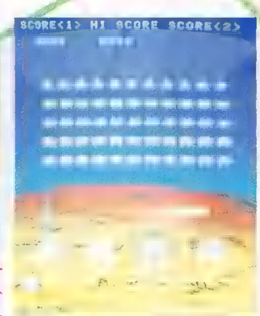
ツインビー(85　コナミ)　ベルを撃って色を変え、それを取ってパワーアップするというシステムが最大の特徴。コミカルな点も当時としては珍しい。



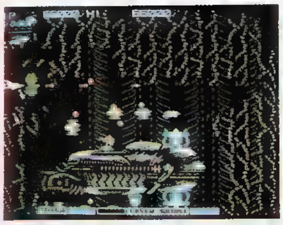
ゼビウス(83　ナムコ)　上下の撃ち分けという基礎を築いた名作。隠れキャラや1000万点挑戦などで、長きにわたってゲームセンターの話題を独占した。



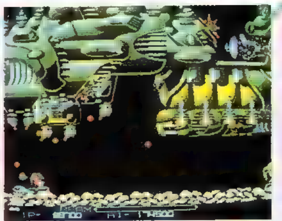

ギャラクシアン(79　ナムコ)　インベーダーから発展させ、敵が体当たりしてくる点が新しく、背景の流れる星やカラー画面の美しさもヒットの原因になった。




スペースインベーダー(78　タイトー)　テレビゲームの存在を世に知らしめた、シューティングの第1号ともいえる大作。



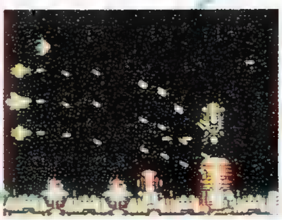
グラディウスII(88　コナミ)　大ヒットした前作のよい点をほぼそのまま残して作り上げた続編。自機のタイプセレクトの先駆けとなった。



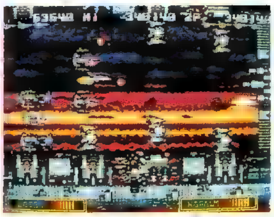
R-TYPE(87　アイレム)　フォースを使った攻撃と弾のよけ、そして波動砲の使い方がポイント。これらを生かした作り方で、広いプレイヤー層に長く受け入れられた。



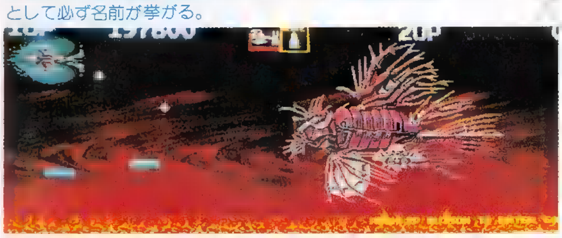

ダライアス(87　タイトー)　3画面の特性を生かしたゲーム作りで、遠距離からの敵の攻撃が独自のゲーム性を生んだ。このゲームにしかない独特の世界観を持っている。



ゼロウイング(89　東亜プラン/タイトー)　弾の見切りなど反射神経と同じように、連射能力もかなり要求された。連射装置が欲しいゲームとして必ず名前が挙がる。



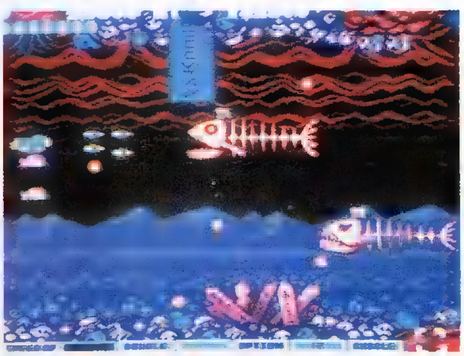
サンダークロス(88　コナミ)　自機の上下につき、ボタンで間隔を調節するという新型のオプションシステムが人気を呼んだ。



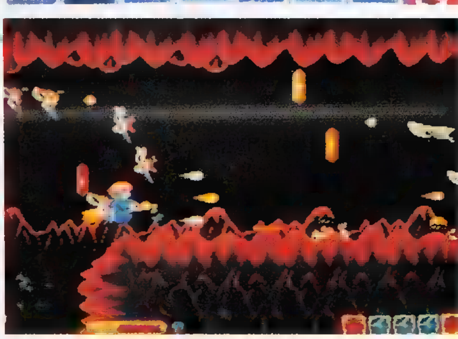
ダライアスII(89　タイトー)　前作の3画面から今度はおもに2画面筐体で発売。大迫力のグラフィックは、前作のファンはもちろん新たに多くのプレイヤーを魅了した。

(91年9月までに発売されたおもなシューティング)

| 年 | タイトル | 概要 | タイトル |
|---|---|---|---|
| 1985 | グラディウス(コナミ)<br>セクションZ(カプコン)<br>バラデューク(ナムコ)<br>スカイキッド(ナムコ) | グラディウス発売、自機のオプションの概念やパワーアップシステムが後のゲームに大きな影響を与える | ツインビー(コナミ)<br>ASO(SNK)<br>エグゼドエグゼス(カプコン)<br>タイガーヘリ(東亜プラン/タイトー) |
| 1986 | サイドアーム(カプコン)<br>ファンタジーゾーン(セガ)<br>サラマンダ(コナミ) | 自機のパワーアップ形態が多様化し、さまざまなスタイルのパワーアップが見られるようになる | スラップファイト(東亜プラン/タイトー) |
| 1987 | ダライアス(タイトー)<br>R-TYPE(アイレム)<br>ラビオレプス(ビデオシステム)<br>ライフフォース(コナミ) | 東亜プラン開発の鮫シリーズ2作が発売、ボンバーのアイデアは他のゲームにも応用される。R-TYPEがヒット、ため撃ちがメジャーになる | ドラゴンスピリット(ナムコ)<br>A-JAX(コナミ)<br>飛翔鮫(東亜プラン/タイトー)<br>究極タイガー(東亜プラン/タイトー) |
| 1988 | グラディウスII(コナミ)<br>サンダークロス(コナミ)<br>ロストワールド(カプコン)<br>オーダイン(ナムコ) | グラディウスIIヒット、スタート時に自機を選択できるアイデアは、アクションの分野にも影響を与える<br>連射装置が普及し始める | イメージファイト(アイレム)<br>タツジン(東亜プラン/タイトー)<br>スカイソルジャー(SNK) |
| 1989 | ダライアスII(タイトー)<br>R-TYPEII(アイレム)<br>グラディウスIII(コナミ)<br>ゼロウイング(東亜プラン/タイトー) | 続編もの全盛、前作よりも難度の高いものが多くて不評も出る | 大旋風(東亜プラン/タイトー)<br>フェリオス(ナムコ)<br>鮫!鮫!鮫!(東亜プラン/タイトー) |
| 1990 | パロディウスだ!(コナミ)<br>エアバスター(カネコ) | アクションゲームからの波を受け、シューティングも2人同時プレイのものが多く発売されるようになる | 雷電(セイブ開発/テクモ)<br>ドラゴンセイバー(ナムコ)<br>トライゴン(コナミ)<br>1941(カプコン) |
| 1991 | サンダークロスII(コナミ)<br>コットン(サクセス/セガ) | 格闘もののアクションゲーム全盛、シューティングの発売数減少 | ASOII(SNK)<br>出たな!!ツインビー(コナミ)<br>ヴィマナ(東亜プラン/テクモ) |



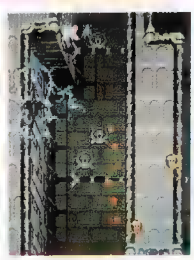
パロディウスだ!(90　コナミ)　グラディウスシリーズ作だが、これまでの正統派路線とは一線を画し、コミカルに徹し切った点で話題をさらった。



コットン(91　サクセス　セガ)　自分がホウキに乗った魔法使いの女の子という点で、キャラクターの人気が高かった。オプションともいえる妖精の使い方は面白い。



出たな!!ツインビー(91　コナミ)　パワーアップシステムは前作とほぼ同じだが、グラフィック面で異なるところが多かったせいか、大ヒットとまではいかなかった。



ドラゴンセイバー(90　ナムコ)　ドラゴンスピリットの続編として登場。数種のパワーアップとため撃ちの新要素が盛り込まれている。やはり独特の世界観が人気を集めた。



雷電(90　セイブ開発　テクモ)　これまでの縦シューを研究し、よい点を取り入れて作られた。近年のシューティングではまれに見るロングヒットを続けている。



イメージファイト(88　アイレム)　レバーと逆の方向を向いて攻撃するポッドが、奥の深さを作っている。いつでも自由にスピード切り換えができるのも新しい。

SHOOTING

# アチョー天国 シューティング地獄めぐり

やまかわ悠理

**抜ければ天国、死んだら地獄、ここは弾よけパラダイス!! 君はこいつらをいくつ抜いたか!**

## 雷電 8面ボス

安全地帯があるからさほど注目されないが、正面切って戦った場合は想像を絶する強さを発揮する。ボンバーなしではまず無理だろう。くわばら、くわばら。



ゲロゲロ弾はモロアチョー!

## 雷電 3面ボス

早いうちから熱い弾よけが楽しめる。このボスをボンバーなしワイドショットで倒すのは、シューターにとってはこの上ない快感なのである。が、さらにこのボスを逃がすという神をも恐れぬ行為をする輩も存在するのである。



初心者泣かせのこのボス。

## TATSUJIN 2面ボス

こいつにも安全地帯があるのだが、それを抜きにしたらなかなか熱い弾よけができる。アーケード版は縦画面なのだが、メガドラ版は横画面なのでさらなる熱い弾よけが楽しめる。



先の周に行くほどアチョー度が増す。

## グラディウスⅢ 9面結晶地帯

無機質な結晶が、「これでもか、これでもか!」というくらい飛来してくる。その数しめて99個。とあるハイスコアプレイヤーがよけまくりにチャレンジしたが、四十数個にして死亡。狂ってる!!



こうすれば抜けられるんだけどね。1度はよけまくろう。

## 鮫!鮫!鮫! 9面ボス地帯

ここのボスエリアでは、3体のボス相当キャラと、レールを移動する連発砲台のコンビネーションが、このゲームの中で最強・極悪。血も涙もない攻撃に散ったシューターも多い…。



なんでこんなに堅いんだよこのボス!(しかも3つ)。

## A-JAX 6面ボス

非常に厚い装甲でできているこのボス。攻撃しても、ひたすら攻撃しても次々と手を変え品を変え反撃してくる。やがて、力つきたシューターはダムの底へ落ちていく…。

| ゲーム・場所 | アチョー度 | 弾密度 | 生存率 |
|---|---|---|---|
| 雷電、8面ボス(安全地帯抜き) | 95% | 40% | 2% |
| 雷電、3面ボス | 60% | 60% | 30% |
| TATSUJIN, 2面ボス(安全地帯抜き) | 50% | 20% | 50% |
| グラディウスⅢ、9面結晶地帯 | 1%(よけまくり99%) | 1~50% | 10%(よけまくり0%) |
| 鮫!鮫!鮫!、9面ボス地帯 | 55% | 45% | 20% |
| A-JAX、6面ボス | 80% | 25% | 25% |
| グラディウス、2周目以降ザブ地帯 | 90% | 80% | 28% |
| ヘルファイヤー、4面ボス | 70% | 30% | 40% |
| イグジーザス、3面ボス | 85% | 75% | 30% |
| イメージファイト、2周目ペナルティエリア | 98% | 90% | 0.001% |

## グラディウス 2周目以降ザブ地帯

1周目は楽勝であったザブも、2周目以降は撃ち返し弾のためよけまくるしかないとひたすらよけていた。しかし、結局は撃ちまくりのほうがスローがかかって楽であったり、一番下で横移動だけでよけまくられたりと攻略されまくった。

しかし、初期のころフル装備できたときのプレッシャーは並ではなかったぞ。



復活するときは手が疲れるんだよね。



弾よけというよりザブよけ。1度は体験してみよう。

## ヘルファイヤー 4面ボス



速攻で1体でも倒すとアチョー度は激減。

自機が四方を囲まれてバラバラ弾を撃たれ、それをよけまくりつつ倒す。これぞシューティングの醍醐味。これを知らなくしてシューティングは語れない。家庭用のは簡単すぎてダメだね。

## イグジーザス 3面ボス

純粋な弾よけを味わうならこれがいい。特に、このサソリはなかなか強烈。1周目ならまだしも、2周目なんて発狂→失禁の世界。台自体が少なく、この世界を知らない人が多いのが残念。

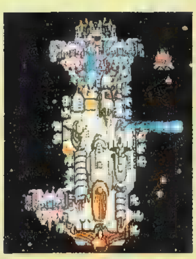


口が開いた一瞬しかダメージを与えられないんだよね。

## イメージファイト 2周目ペナルティエリア

普通は絶対誰もいかないペナルティエリア。1周目なら出現パターンを覚えればなんとかなるが、2周目は覚えたところでどうしようもない。あまりにも無力な自機(パワーアップなし)に無情にも攻めてくるのである。

こんな鬼の攻撃でも約2名クリアしたそうだ(コンティニュー多数あり)。



見たことある人はいるんだろうか?とにかくキレてる。

# ヒットゲームの条件
# 安全地帯ベストテン

**シューティングには安全地帯がつきものだ。その存在理由と必要性を考察する。**

安全地帯評論家　C.LAN

## 安全地帯コンテストに応募ありがとう！

ゲーメスト創刊100周年記念で行われた安全地帯コンテストだが、予想通り無尽蔵のハガキが届き、うれしい限りである。ちなみに、応募総数は推定53不可思議3716那由他9816阿僧儀通である。

だがそれをあえて無視し、ここでは編集部が独断で選んだベスト10を発表しよう。

## 採点基準など

安全地帯――これのおかげで数多くのボスたちが路傍の石以下の存在と化した。

安全地帯はプレイヤーに必ずしも歓迎されるとは限らないが、これに救いの手を差し伸べられた人という人も少なくないはずだ。

なお、それぞれの安全地帯には芸術点、技術点(合わせにくさ)、実用度の3つのパラメーターがあり、その合計点で順位をつけてある。

芸術点は見ための美しさ、凄まじさを示すもので、美しければ美しいほど、凄まじければ凄まじいほど高い。

技術点は合わせの難しさで、例えば1ドットの狂いも許されない場合などはもう最高って感じである。

実用度はその安全地帯に入ることで得られるメリットの高さで、この安全地帯を使わなきゃまず倒せねえ、というのがすげーよいということだ。

また、それぞれの要素の点数に上限はなく、こちらで勝手につけたものであることを付記しておく。

## 安全地帯の定義

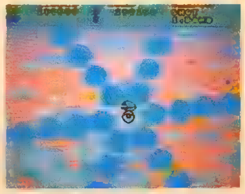
まずレバー操作のないことが前提である。

また、装備によって安全地帯ではなかったり、連射が必要な場合や、さらにボスの自爆待ちのために点効率の低下を招く場合などもある。それらに関しても安全地帯と見なすが、それが極端な場合は実用度が低くなってしまう。

あと1面ボスなどに多いのだが、普通に戦ったほうがはるかに楽だったり、一定時間だけの半安全地帯などはさらにその傾向が強い。

細かいことをあげればキリがないが、一応こんなところだ。

## 第10位　ウインクロン（ファンタジーゾーン）


ゲーセンでここに合わせてえんえんと回転を見ていた人は多いはず。

ここに入ると、ボスを倒すのは基本的に不可能。場所は目玉の真上か真下。あらかじめ真ん中に移動しておき、台風(？)がくる前に素早く微調整するのだ。

下に正確に合わせると何十発かに一発だけショットがあたり、一応倒すことができる。

ず～っとやってるとそのうち回転が早くなりすぎて逆回転に見えてくる。

## 第9位　雷電6面ボス（雷電）


止まってて岩が撃てるのがいいっス。

比較的合わせ易く、見た目もなかなか、そして何より稼げるという平均的な質の高さで9位にくい込んできた安全地帯だ。ボスが上には弾を撃てないという盲点を巧みについている。

## 第8位　ブレンドコア（Rタイプ II）


フォースを前につけてめりこませると上のコアも壊せる(笑)。

このボスには多くの安全地帯があるが、芸術点の高さでこの場所が入賞した。

ただしこのボスの安全地帯は、自爆待ちとなるので実用性が若干落ちる。

## 第6位　バッドロン（タッジン）


ここに合わせると、征服感があるね。

合わせが簡単なわりに実用度の高い安全地帯である。

元々安全地帯の多いタッジンの中でも、特に有効かつ有名な安全地帯だ。

ただボスが宇宙空間に出てしまうと動き出してしまい安地ではなくなる。

**●栄光のベストテン！**

| 順位 | ゲーム&キャラクター名 | 芸術点 | 技術点 | 実用度 | 総　合 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 雷電 8 面ボス | 370 | 128 | 489 | 987 |
| 2 | グラ II 最終面中ボス | 545 | 375 | 25 | 945 |
| 3 | サラマンダ 4 面ボス | 412 | 8 | 81 | 501 |
| 4 | 巨大要塞B-1, B-2（究極タイガー） | 92 | 49 | 305 | 446 |
| 5 | カバードコア（グラディウス II ） | 162 | 63 | 98 | 323 |
| 6 | マイケル（イメージファイト） | 35 | 56 | 170 | 261 |
| 7 | バッドロン(達人) | 88 | 12 | 161 | 261 |
| 8 | ブレンドコア（R－タイプ II ） | 100 | 43 | 82 | 225 |
| 9 | 雷電 6 面ボス | 87 | 25 | 105 | 217 |
| 10 | ウインクロン（ファンタジーゾーン） | 153 | 38 | 1 | 192 |

## 第6位　マイケル（イメージファイト）


まさに作られた安地。

必要不可欠な安全地帯である。最も知名度が高く、実用性も高い。

入るときにパーツがはがれたり死んだりすることがあるが、ボスと戦う恐ろしさを考えると使うのが道理だろう。

## 第5位　カバードコア（グラディウス II ）


撃ち返し弾をよければ何周目でも使える。

特に必要ではないが、「何で死なないの」という[redacted]きと感動を与える安全地帯だ。

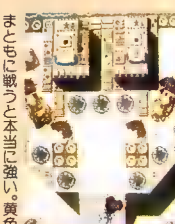
合わせは簡単ではないが、慣れればミスすることはほとんどなくなる。

どちらかといえば大道芸的な安全地帯かもしれない。

## 第4位　巨大[redacted]塞B－1、B－2（究極タイガー）

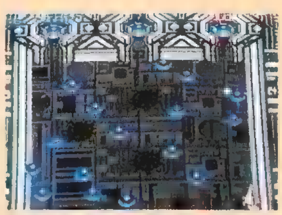
5way用の安全地帯なので、完璧とはいえないが、これ以外の方法で倒すのは非常につらい。復活時も何機も死んで戻し、わざわざ5wayにするので安全地帯と呼んで差しつかえないだろう。

## [redacted]3位　サラマンダ4面ボス（サラマンダ）


まともに戦うと本当に強い。黄色で粘る方法もあった。

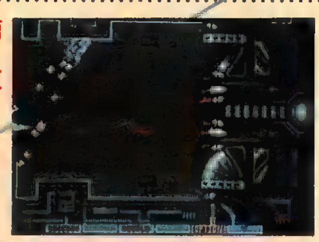
この安全地帯は初プレイ用のものだが（ここを誰かが抜けると次からはブルーボールを出さなくなる）、とにかく芸術性が高い。この他にもいくつかあるが、これが一番総合的に秀でた安全地帯だろう。

## 第2位　中[redacted]要塞（グラディウス II ）


サラマンダのビデオに収録されている。

芸術性においてこれに勝るものはまずないだろう。額ぶちに入れて飾っておきたいくらいだ。赤のレーザーが美しい。

## 第1位　[redacted]電8面ボス（雷電）


上下のダッカーを両方生かしているのがすごい。

栄光の安全地帯大賞を獲得したのは雷電の最終ボスである。攻撃が異常に凄まじいため、これなしで倒すのは不可能に近い。さらにボスの苛烈極まる攻撃をカヤの外からゆっくり眺めるのはとても楽しい。堂々の1位入賞である。


開発者は知っていたのだろうか。

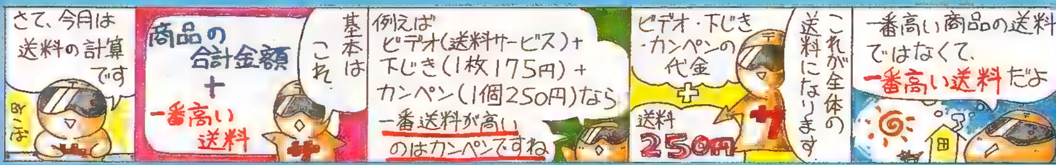
## がんばったコナミ、東亜プラン

ベスト10の中ではコナミが[redacted]つありかなり健闘したといえるだろう。ほかには、東亜プランも安定した強さを見せているが、セイブ開発を崩すことはできなかった。■

圏外でかなり有力だったのは、ビッグコアマークII（グラII）、ビッグモアイ(グラII)、Xマルチプライ3、4、5、7面ボス、雷電1面ボスの2コ目、タツジンのいくつかの中ボス、ドラスピ2面ボス、パロディウスカラカサ地帯、ビッグコア(グラディウス)、エリア88 1、9面ボス、ゼロウイング1、2、5、6、7面ボス、鮫―鮫―鮫―4面ボスなどがありました。やはり、コナミと東亜が強い。■

これからのこの2社の動きに注目するとともに、他社の安全地帯の新たなる出現を待ちたい。

# ゲーメスト 読者サービス部






## ストⅡフリーク待望の1枚!!



**ストリートファイターⅡ イメージアルバム**
G.S.M.CAPCOM/アルフライラ
(01149)●2500円



初回特典
特製ブックケース
1992年特製カレンダー

## VIDEO ストリートファイターⅡ ～場外乱闘編～

12月21日発売予定



(V-58)●6800円

皆様の熱い要望にお応えして、ストⅡビデオ第2弾が発売される。口では言えないその至高の収録内容をあえて口で言おう。

1Pでは華麗なる闘いの数数が収録されている。昇龍拳、空中投げ、スクリューパイルなどで有無を言わせず敵を葬る爽快な試合展開に魅了されること請け合いだ。ガイルの2000点投げも入っているから攻略の参考にもなる。

大道芸として笑える闘いもいくつかあるので腹を抱える準備も怠らないように。

そして対戦。熱い闘いはもちろん、あっという間にカタがついてるような試合までさまざまで、う～ん人間模様、と思わせてくれる素晴らしさだ。

ゲーメスト編集部の総力を結集したこのビデオ、買わなきゃ人間やめるしかない。

(C・LAN)




ゲーメストの総力を結集した1本!!

## グラディウスの世界が広がる一作



パーフェクトセレクション
**グラディウス**
(01148)●3000円

メインのグラディウスⅢのほか、グラディウスⅡ、グラディウスⅠの中から[illegible]曲、アレンジされている。一度聴いてすぐわかる曲、アレンジが強くて、しばらく聴かないと分からない曲などバラエティに富んだ構成だ。グラディウスのまた違った一面が見えてくる、そんな作品である。

(FRS-N・O)

### ストⅡステイショナリーセット



(SC-1)(レポートバッド・下敷き・カンペン)
●1100円　送料1セット 360円
2セット以上500円
☆ステイショナリーセットには、おまけにストⅡノートが付いてきます。



■ストⅡカンペンケース(C-7)
●600円 送料1個250円 2個以上360円



■ストⅡレポートバッド(C-5)
●300円 送料1冊250円
2冊以上360円



■ストⅡ下敷き(C-6)
●250円 送料1枚175円
2枚以上250円

## ストⅡ ニューアイテム

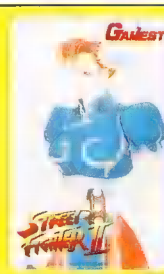


■オリジナル春麗下敷き(C-11)●2[illegible]0円
送料1枚175円 2枚以上250円

### ストⅡニューアイテムセット



(SN-1)(オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストⅡテレカ)
●2200円　送料1セット250円
2セット以上500円
☆おまけにNEWストⅡノートが付いてきます。



■オリジナル春麗テレカ(C-9)
●1000円 送料サービス



■オリジナルストⅡテレカ(C-10)
●1000円 送料サービス

# 激走!! 訪問記 ㋘屋宅配便

## 移動する㋘屋好調! 快調! 出張販売だ!!





ガリバーに来てくれたみんな!! ありがとー。また会おうぜ!!

### ついに東京周辺を征覇!!

やってきました埼玉県・熊谷へ。㋘屋宅配便も4回目とこれも招待してくれる(こちらが勝手におしかけてる?)お店のおかげです。感謝感謝。で、11月10日(日)(もう1日遅ければグーだったのに)に熊谷にある「ゲームガリバー熊谷店」にまたしてもおじゃましてしまいました。

ここは知る人ぞ知る[illegible]原ひさし先生の近所なので、当然藤原先生もかけつけて恒例のサイン会が行われました。

もちろん、こちらも恒例の「ゲーメスト[illegible]部員とのストⅡ対戦大会」が行われました。

### そして㋘屋号は旅に出る!?

さて、山梨、神奈川、千葉、埼玉と関東周辺を荒らし回って手ごたえを感じた㋘屋号は、ついに関東脱出を図り、11月23日に山形県の「ジャック&ベティ七日町店」に乱入してしまいました。こちらも含めて次号で紹介するのでよろしく!!

(AE86)

### 関西に行きまっせ〜!!

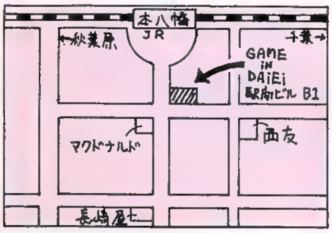
新年1月15日(水)、19日(日)

◆新年1月15日、19日、㋘屋宅配便は関西に出張します。ついては、関西方面のゲームセンターさん、ご[illegible]望があれば、ぜひご連絡ください。お客のキミも、お店の人に話してみてね。ごっつう連絡待っとります!!

担当　萩原　☎03(3293)9321

☆もちろん、その他の地域からのご連絡もお待ちしてまーす。

### 次は




☆だんだん寒くなってきたけど、みんなで熱くなろうぜ!!

**GAME IN DAIEI**
ゲームインダイエー

グッズ販売&ストⅡ大会

12月1[illegible]日(日)　午後1時から(予定)

☎0473-76-9764 担当 末原
千葉[illegible]市川市南八[illegible]-1-7駅[illegible]ビルB1

## サービス部からお知らせ

### ゴールド・チケット・サービス開始!!

さて、先月お知らせしたチケット・サービスのプレゼント・アイテムが出来上がりました。ご注文金額1000円ごとに1点です。たくさん集めて交換してね。



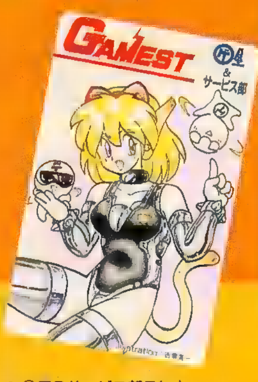
これがゴールド・チケット。詳しくは、もらってみてね。



Ⓐゲーメストオリジナル
シャープペン&ボールペン
☆10点(サービス部のみ)



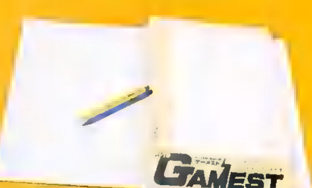
Ⓑゲーメストタオル
☆40点　★スタンプ40コ



Ⓒ㋘屋&サービス部テレカ
☆20点　★スタンプ20コ



●㊙生写真入り特製アルバム
★スタンプ40コ(㋘屋のみ)



●ゲーメストライターセット
★スタンプ20コ(㋘屋のみ)

### ㋘屋からお知らせ

ご好評いただいているスタンプサービスのアイテムが新しくなりました。今度はサービス部と共通テレカだ!! よろしくね。
＊ご注意　㋘屋は通販はしていません。通販のお申し込みはサービス部へよろしく。

## オリジナルグッズ

★ゲーメストスタッフジャンパーは完売しました。どうもありがとー!!



■オリジナルバッジセット(B-2)
●500円　送料4セットまで250円
[illegible]セット以上360円



■冨士弘のワルキューレレターセット(F-1)
●600円
送料2セットまで250円
3セット以上360円



■ゲーメストオリジナルトレーナー(W-1)
1着3900円(送料600円)

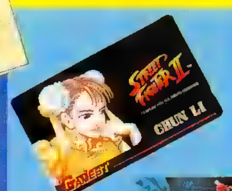


■オリジナルテレカケース(G-1)
●1000円
送料2冊まで250円
3冊以上360円



■ゲーメストバインダー(B-1)●800円
送料1冊360円
2〜[illegible]冊730円
5冊以上880円

## テレカ●各1000円 送料サービス



■春麗テレカ(C-8)



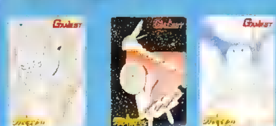
■パロディウスだ! モアイ戦艦(P-4)



■ストライダー飛竜(C-2)



■雑君保プ(ZT-1)



■冨士弘のワルキューレテレカ3枚セット(F-2)
●3600円送料サービス

## 下敷き●各250円 送料1枚175円 2枚以上250円



■ストライダー飛竜(C-1)



■パロディウスだ! 燃ゆる帝[illegible]編(P-1)



■冨士弘のワルキューレ下敷き(F-3)



■ファイナルファイト(C-3)



■パロディウスだ! 摩天楼の危機編(P-2)

### ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法

郵便振替口座番号 東京5-98420 ㈱新声社 読者サービス部
お問い合わせ ☎03-3293-9321

- ●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込みください。
- ●返品について:お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
- ●価格は税込みです。
- ●ビデオ※はVHSのみ。
- ●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
- ●商品によりお届けするのが1ヵ月以上かかる場合があります。

送料のお知らせ
●ビデオ・テレカは送料サービス●CD/1枚→250円
2枚(2枚組)〜3枚(3枚組)→360円　4枚以上→400円
☆たくさん商品を買った時にはその中から一番高い物の送料分を送ってね。
(例)テレホンカード……サービス、下敷き2枚……250円・バインダー2冊…730円
上記を一括注文の時、送料は730円です。

# ゲ屋宅配便 in ゲームランドスバルwithストII対戦大会

今回で3回目になるストII対戦出張版は南房総・館山のゲームランドスバルにおじゃましたぞ！

10月6日午前7時、日曜日ということもあって、人影まばらな神田を、トレノAE86(やまかわの愛車)は出発した。ドライバーはやまかわ悠理、助手席にC・LANを乗せている。千葉県館山市、ゲームランドスバルで行われるストII対戦会に参加する2人なのだ。

## スバルはプレイヤー思いの店

午前10時、車は無事館山に到着。さっそくスバルへ。

ゲームランドスバルは、JR館山駅から歩いて1〜2分、パチンコ店の2階にある。

店内はかなり広い。1ゲーム50円、メダルゲームもあり100円でメダル7枚というのは都心では考えられない破格の安さ。小・中・高校生のお客が多い、地元密着型のお店ならではだ。

店長さんが非常にプレイヤー思いで、お客さんの要望を常に取り入れていこうという姿勢をつらぬいている。今回のストII対戦もその姿勢のあらわれだ。

店内では早くも対戦が盛り上がっている。ここではストII2台を対戦専用筐体として用意。これなら対戦の機会も増え、多くのプレイヤーが参加できる。

さらに観戦用の特設モニターも用意。お店側の準備は大変だ。店長さん、お店のみなさんありがとう。

先着組の悠理とC・LANの2人が対戦を観戦したり、付近を散歩したりするうちに、自宅から直行のYOU・A(千葉県なのだ)も到着。これで、ゲーメストのメンツが3人揃った。

## ゲ屋号座間キャンプを発進!!

さて一方ゲ屋号3人組は9時ごろ神奈川県座間キャンプ(ホントだよ)を出発、久里浜から東京湾フェリーで航路を取ることにした。こうなると、もうちょっとした旅行気分。船まで40分、船にゆられて40分、そこから車で走ること40分。ようやくつきました、館山。

スバルに到着するや即ー販売開始。たくさんのお客さんがバインダー、テレカ、ストII下敷きなどを中心に買いに来てくれた。どうもありがとう。

## 対戦は店長始球式で始まる!!

午後2時30分、いよいよゲーメスト対スバルチームとの対戦会だ。

店長さんはあいさつのあと始球式代わりに、まずC・LANと一戦交えることになった。

店長さんの春麗に対して、C・LANはザンギエフで応戦。春麗の元キックを先読みして跳び込んだザンギエフがスクリューはめを決めて結局2本とも取った。スクリューを決めるたびに沸き上がる喚声。自分の出番を前にボルテージは高まるばかりだ。

## [illegible]商[illegible]に超燃え!!

始球式が終わるといよいよ対戦会の開始。それぞれが日ごろの練習の成果を出し切って戦っていく。スバルでの対戦使用キャラは、リュウ・ケン、春麗、ブランカなどの人気が高いようだ。勝った人にはゲーメスト特製春麗テレホンカード、負けた人にもカプコンからの大型ストIIポスタープレゼント。これじゃ燃えないはずはない!?

結局、ゲーメスト3人で合計50人のお客さんと対戦。戦績はC・LANが17勝1敗、YOU・Aが16勝1敗、やまかわが13勝2敗。数字の上ではゲーメストが勝ち越したが、実際は押されていた試合も多かった。

全体的に見ると、春麗のレベルが高かったようだ。ゲに春麗使いがいないせいもあるが、跳び越し投げに惑わされた試合が多かった。

対戦会が終わると、1時間ほど野試合を行った。そして、お店からたくさんのおみやげをいただき、一行は夕暮れの館山をあとにしたのだった。



始球式のあと、おたがいを讃え合う店長さん(左)とC．LAN。



この日のために用意された特設モニター。感謝！



ゲ屋出張版も大好評。本家ゲ屋にもときどき遊びにきてね！



対戦中は2人とも真剣そのもの。



戦い終わって記念撮影。みなさん、ごくろうさまでした。

## 毎月恒例!? はみ出し宅配便

### 超能力者登場

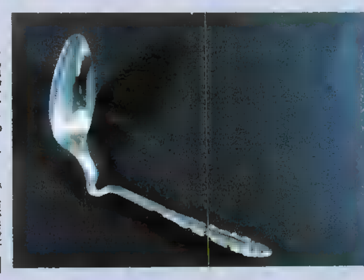
対戦会終了後の休憩時間、入り口付近で謎の人垣ができている。行ってみると…なんと、スプーン曲げの実演をやっているではないか！ その超能力者は「今日はイマイチ調子が悪いなあ」と言いつつも、ステンレス製のスプーンの柄の部分を、20分後にはくにゃりと180度ひねり返してしまった。

### 壁のコウモリ

対戦が終わって帰ろうとしたとき、スバルの階段の壁に黒い物体が止まっているのを発見。物をぶつけてみたが動く気配なし。そこで悪戦苦闘10分、やっとたたき落としてみると、すでにミイラ化したコウモリだった。ミイラになってまで壁にへばりついているとは、何て根性のあるヤツだ!?

### タコの飛び出し

車で帰る途中の出来事。海岸線を左に見ながら国道127号線を走っていると、道の中央でタコがうごめいているのを発見。やまかわが急ハンドルで間一髪回避した。ちょうど魚屋の前だったので、海の近くだから獲れたての新鮮なタコが逃げ出したんだろうと、3人妙に納得。



これが曲げられたスプーン。



# ちゃら子のVIDEO&CD月間TOP10

9/20〜10/19集計



**ビデオはストⅡが独走!**

またもやストリートファイターⅡが堂々1位ですね。ナイトストライカーやワルキューレの伝説も健闘しています。がいまいちおよばずってとこ ろ。やっぱり息の長い人気ゲームはビデオの息も長いわ。ナイトストライカーなど上位ビデオはもう少し発売がタイムリーだったらもっとのびたかもしれないね。ストリートファイターⅡのビデオ第2弾が発売されるのが楽しみ。

**CDマージャンクエスト彗星のごとく現る!!**

ANOシミズ先生サイン会がゲ屋で大盛況だったことが思い出されます。マージャンクエストが1位ですね。麻雀ゲームのCDだけあってボイスコレクションは聴きごたえ十分。コットンは入荷してもすぐ売れてしまうほどの人気ですが第2位。そろそろゲームが消えてしまったせいかしら?

さてコナミGMコレクション4、サンダークロスⅡがいまいち出足が悪いです。もっといくと思ったのになあ。けっこうお気に入りだったので悲しいです。

ビデオと同じくCDもストリートファイターⅡのNewアルバムが発売されたので動きが気になるこれからだね。

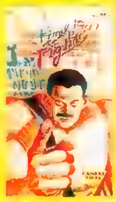
## ビデオTOP10



**1位** ■ストリートファイターⅡ(V-53)※178Pts㋚
●60分/5800円



**2位** ■ナイトストライカー(V-54)※89Pts㋖
●80分/7000円



**3位** ■ファイナルファイト(GV-1)※60Pts
●60分/7800円



**4位** ■ワルキューレの伝説(V-55)※50Pts㋖
●40分/4000円



**5位** ■ストリートファイター(V-7)※33Pts㋚
●20分/3378円



**6位** ■TVゲームの歴史〈カプコン編②〉(V-56)※10Pts㋚
●30分/3800円

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 7位 | V-41 | ナムコギャルズアイランド※ | 8Pts | ㋚ | 3800円 |
| 7位 | V-48 | グラディウスⅢ※ | 8Pts | ㋖ | 6500円 |
| 9位 | V-33 | マージャンギャルズグラフィティ 2※ | 6Pts | ㋚ | 2884円 |
| 9位 | V-46 | マージャンギャルズグラフィティ 5※ | 6Pts | ㋚ | 3000円 |

## CDTOP10



**1位** ■オール・サウンズ・オブ麻雀クエスト(01140)266Pts㋭
●2400円



**2位** ■コットン(01141)
132Pts㋚●1500円



**3位** ■ストリートファイターⅡ
2枚組(01123)124Pts㋚
●3500円



**4位** ■コナミゲームミュージックコレクション4(01145)
97Pts㋖■2800円



**5位** ■ヴィマナ/テキバキ
(01137)50Pts㋚
●1500円



**6位** ■ダライアスⅡ(2枚組)
(01017)47Pts㋚
■3200円

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 7位 | 01133 | 出たな! ツインビー | 45Pts | ㋖ | 2800円 |
| 8位 | 01138 | キングオブザモンスターズ/クイズ大捜査線 | 39Pts | ㋚ | 1500円 |
| 8位 | 01143 | THAT'S ATARI MUSIC | 39Pts | ㋚ | 2500円 |
| 8位 | 01151 | パーフェクトセレクション ドラキュラ | 39Pts | ㋖ | 3000円 |

## 今月のおすすめだ!!

### CD編



■大魔界村(01009)㋚
●2627円

**大魔界村**

スーパーファミコンで超魔界村が発売されましたが、音楽の良さでは決してひけをとっていないのだわ。2面の岩ガメのところのVGMが泣けるわよね。

### VIDEO編

私の好きなアクションゲームのビデオを集めてみました。

**ニンジャウォーリアーズ**
●(V-11)3378円

3画面のロングとキャラクターのズームアップがスムースで見ていて違和感がありません。最終面のパターンは美しい!!

**カプコンゲームシンドローム**
●(V-27)9476円

特にストライダー飛竜の演出に注目してもらいたいです。まるで映画を見ているような場面展開。このビデオに収録されている3作品ともに演出がすばらしいです。もちろんCP自慢のグラフィックも見どころだね。

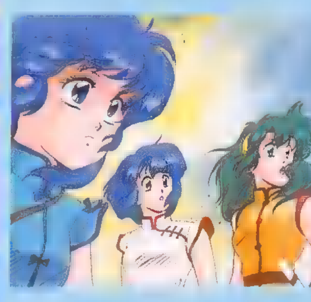
**はじめまして! 麻雀バトルスクランブル**

「はじめまして」と「麻雀バトルスクランブル」が、1枚のLDになってお目見えだよっ!

LDだともちろん画質もバッチグーだし、続けて2作品見られるのもおいしいよね。

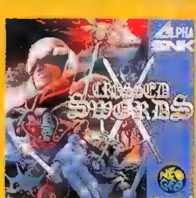
私は麻雀バトルスクランブルが好きだな。未来ちゃんがお気に入りなんだけどかすみちゃんのボケたところもかわいいわ♡エンディングテーマも歌えるようになったし!!

P4の3人娘が出てるのも見のがせないよね。



■麻雀バトルスクランブル+1(L-11)㋭●4800円

## 好評発売中!!



■戦国伝承/クロスソード
(01150)㋚●1500円



■ニンジャ ウォーリアーズ
(01147)㋚●1500円




■THAT'S ATARI MUSIC VOL.Ⅱ
(01139)㋚●2500円

## 11月の新作

21日




■コナミ・オールスターズ千両箱 平成4年版 3枚組(01156)㋖
●6300円

15日




■メガセレクションⅡ
S.S.T.BAND(01154)
㋚●2500円

15日



■デスブレイド(01155)
㋚●1500円

㋐=アルファ ㋚=サイトロン ㋖=キング ㋪=ビクター ㋭=ポリスター ㋺=アポロン
☆他にも在庫多数あります。バックナンバーを見てね。

# イベントいっぱい内神田に来るべし！

ゲ屋 瓦版（かわらばん）

第11号

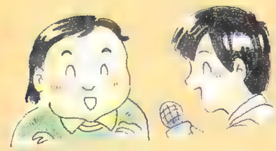
編集人：古葉美一
ゲ屋瓦版
1991年(平成3年)
12月1日(日)

1周年記念号

## ゲーメストが作った真の新ストIIビデオだ

### 昇龍拳バリバリだ!!

監修者・石井ぜんじ氏にインタビュー


ちゃら子のインタビューに、にこやかに答えるぜんじ氏。

――まず、このビデオの最大のセールスポイントを教えてください。

**ぜんじ**（以下ぜ）―見ごたえを中心に作りました。見て楽しめるビデオ。クリアのためのパターンではなく、見ごたえ、迫力のあるプレイを収録した点が前のビデオとの大きな違いです。

――対戦の試合はどのような感じですか？

**ぜ**―キャラクターの組み合わせはいろいろ、プレイヤーのテクニック的には問題なしです。見ていて手に汗を握る戦いになっています。対戦をやる人には参考になるんじゃないでしょうか？やはり、といえる勝負の結果になっているのが非常に興味深いです。キャラクターの有利不利で勝負が左右されるほど極まった腕になっているということですから。

**いいビデオ、いい企画**

――今回のビデオの監修はぜんじさんを中心としたゲームプレイヤーのみんななわけですか。

**ぜ**―はい、私も一応ゲーマーですから(笑)。買う側が何を求めているかわかりますので、買う人の立場に立っていろいろ考えました。

――プレイヤーと監修が同じということのメリットはありますか？

**ぜ**―こうしたい！と思ったものをダイレクトに自分でプレイで表現できるところですね。

――はぁ、企画とプレイヤーの間の壁がないというようなことですね。

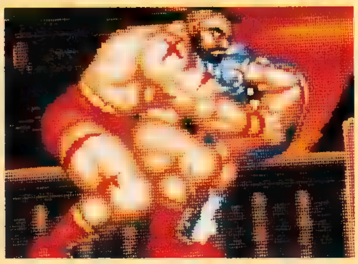
**ぜ**―はい、いいビデオの条件とは、いい企画にもとづいた、いいプレイヤーのナイスなプレイですので。本当にそのプレイでいいか、企画にぴったり合っているかの判断がスムーズに行えるわけです。

――これからも、ビデオの企画や監修などをやりたいですか？

**ぜ**―はい、もちろん。企画、監修だけでなくプレイも自らやりたいです。私だってまだバリバリの現役ゲーマーですからね(笑)。

――12月21日のビデオの発売が楽しみですね。今回はありがとうございました。

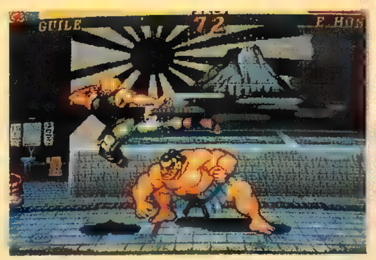


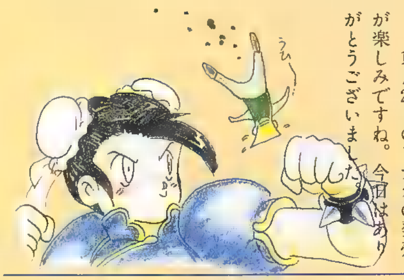



12月21日発売

VIDEO
ストリートファイターII
～場外乱闘編～

発売：ポニーキャニオン　定価 6800円




## ゲ屋1周年TALK

**こばびー**（以下ばび）―何といっても最初の衝撃は新年だよね。

**ちゃら子**（以下ちゃら）―お年始の日ね。うん覚えてる覚えてる。

**ばび**―ゲ屋最初のサイン会（古川もとあき氏）とかもあってお正月のあいだずーっとラッシュ!!大入り袋とかも出たし。

**ちゃら**―大好評だった福袋は来年もあるみたい。


ゲ屋オープン!!

**ばび**―いつも盛り上がるのがメーカーさんのフェアだね。

**ちゃら**―うん、景品ほしさに下敷きを何回も買ってくじを引きまくる人とか、もう手に入らないポスターとか景品であったから。雑君先生のサイン会は？

**ばび**―すごかったよなぁ。店内酸欠で失神する人続出!!ファンの人たちは号泣するし…。

**ちゃら**―ちょっとオーバーじゃない!?今までサイン会をしてくれた方々ありがとうございます♡

**ばび**―クイズ大会のたぐいは必ず超マニアな人がいて、全問正解とかしちゃうんだよな。そのうち出題するこっちのほうもエスカレートして問題がますますマニア化。


カプコン姫様クイズ。

**ちゃら**―タイトーフェアのクイズ大会なんて超ムズ!!それでもわかる人がいるんだもの。


矩形波倶楽部、熱演！

**ばび**―さて、今も人気のストIIだけど、最初のゲーム大会はいつか覚えてる？

**ちゃら**―えーっと…5月だっけ？あのときもすごい人だったよねー。出場者は30人くらいだったけどギャラリーが…。

**ばび**―ストIIフィーバーは数々の伝説を生んだ！記憶に新しい開店前神田の駅前まで長蛇の列事件もストIIがらみ。

**ちゃら**―編集部員と対戦！ってイベントの日ね。神田の駅とまではいわないけど60人くらいは並んでたね。。びっくりだわ。

**ばび**―こうして見るとゲ屋もだんだん読者に浸透しているみたいだね。


大盛況！

**ちゃら**―1年たつんだもん。長いようで短い1年でした。

**ばび**―イベントに協力してくださったメーカーの方々ほんとうにありがとうございます。

**ちゃら**―そして忘れてはならないお客さまたち。お客さまは神さまです、なんちゃって、みんなあってのゲ屋だから、どうぞこれからもよろしくごひいきに！

**ばび**―次は10周年かなぁ。

■ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

■この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

# 通　信　欄

| 商品番号 | 商品名 | 数 | 商品番号 | 商品名 | 数 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | 合計金額 | 円 | |

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金 加入者負担

# 払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

| | | |
|---|---|---|
| 口座番号 | ※ 東京 5 | 98420 |
| 金額 | ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円 | |
| 加入者名 | ※ 株式会社 新声社 読者サービス部 | |
| 料金 | 払込み | 特殊 円 |
| 払込人住所氏名 | ※(郵便番号)〔お忘れなく〕<br>(おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください。〕<br>(おところ)〔フリガナ〕<br>(お電話)〔 — — 〕 | |
| 備考 | | |
| 受付局日附印 | | |

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

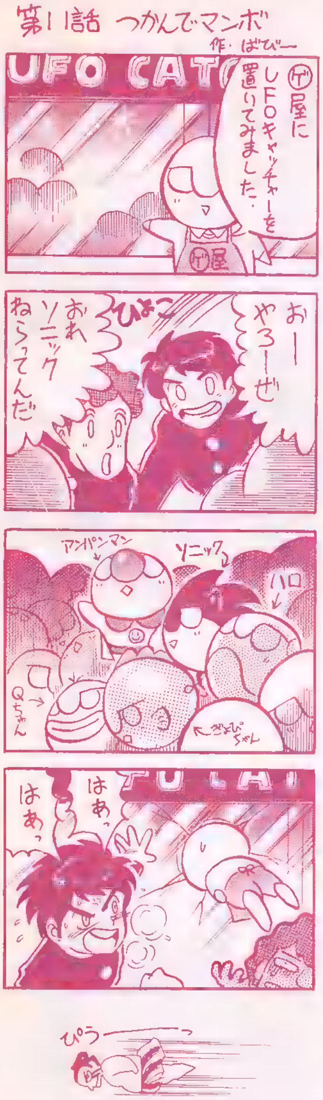
この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金 加入者負担

# 払込票

| | |
|---|---|
| 口座番号 | ※ 東京 5 — 98420 |
| 加入者名 | ※ 株式会社 新声社 読者サービス部 |
| 金額 | ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円 |
| 払込人住所氏名 | ※ |
| 備考 | |
| 受付局日附印 | |




# 年末年始は㋘屋に来るべし!!

## VGMエンディングクイズ

コナミエンディングコレクションの発売にあわせて、10月26日(土)、27日(日)に「VGMエンディングクイズ」が催されました。

あいにくの雨で参加者の集まりはイマイチ。そこで我々は、来たお客さんをかたっぱしからつかまえ、ちぎっては投げちぎっては投げ、さすがは実戦空手百人抜きの…じゃなかった。来たお客さんをかたっぱしからさそって強引に頭数をそろえたのです。うーむ情けなや。

クイズは15問。5秒間だけゲームのエンディングテーマを聞いて、何のゲームの曲か当ててもらうというものです。

まずは小手調べ。これは新しいから簡単ざーます。

♬テロリラテロリラテロリラテロリラキラーーン

…はい、わかった方?

………おーい。どうしたんだーい。こりゃサンダークロスIIだよう。わかってよー。

次はこれっス——。

♬ポロリリラリラン…ポロリラリラン…

「ナイトストライカー!」

ピンポーン!正解です。曲名を当てると点数が倍になるざーますのよ。

「シ・メールです」

ピンポーン!すごい!…と思いましたが、この曲はあまりにも有名。まだまだっス。

とまあこんな感じだったわけですが、なにぶんネタが音楽なだけに文章では伝わりにくいと思います。ごめんね。

## ばび子の今月のオススメ




はーい♡あたしばび子♡今月のばび子のオススメはね、クロスソード&戦国伝承なの。

早耳BOXですでに知ってるとは思うんですけど、自慢気にもう一度いうわね。このCDは店員AとBが強引にサイトロンさんにリリースしてもらったものなの。つまり、それほどいいっつーことなのよ。

特に戦国伝承ね。この良さがわかるとはお客さん通だね。

## 12月のイベント

### 1日(日) 2時〜4時(予定)
### $N^2$ Nazoプロジェクトライブ

コナミのパーフェクトセレクション「グラディウス」の発売を記念して、$N^2$ Nazoプロジェクトのライブ&サイン会を開きます。お楽しみに。

### 3日(火)〜7日(土) スタンプサービス期間

期間中はスタンプ1個余分に押します(単刀直入)。

### 15日(日) S.S.T.バンドサイン会

SSTメガセレクション発売を記念して、S.S.T.バンドサイン会を開きます(CD買ってくれた方に)。2時からの予定です。

### 21日(土) ストII対戦ビデオ解説

ストII対戦ビデオの発売を記念して、石井ぜんじ率いる営業部員(プレイヤー)5人衆がビデオの解説をします。2時からの予定です。

### 23日(月)・24日(火)・25日(水) クリスマス大セール

お買い上げの方にクジ引きのサービス。㋘屋からのクリスマスプレゼントを受け取れ——い。

### 25日(水)〜28日(土) ゲーメスト大賞特別記念セール

大賞授賞作およびメーカー関係賞品をお買い上げの方にプレゼントがあるよ。

---

☆㋘屋は30日まで営業でーす。新年は4日から、お楽しみセールあり。来るべし!!

---

### ㋘杯争奪 ストII対戦リーグ!!

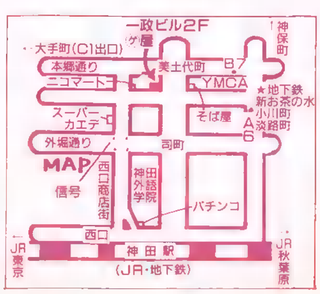
㋘屋開店1周年を記念して、ストII対戦のリーグ戦を下記の日程で開催します。予選は3回、毎回32人の挑戦者の中からそれぞれ勝ち残った8人、計24人で優勝決定戦を競うというものです。

参加受付は、各予選当日に㋘屋で。

第1回予選 11/23(土) 第2回予選 12/8(日)
第3回予選 12/22(日) 優勝決定戦 12/29(日)
※試合開始は午後2時(予定)。

---






### 冬コミ ご一行様 歓迎セール!!

12月30日(月)

知る人ぞ知る、12月29日(日)、30日(月)は晴海ですねぇ。㋘屋でも同人誌を置いてるのは、みんな知ってるよね。30日は特に、同人誌スペースとオリジナルグッズを充実させて待ってるから、お帰りには内神田へどうぞ!!

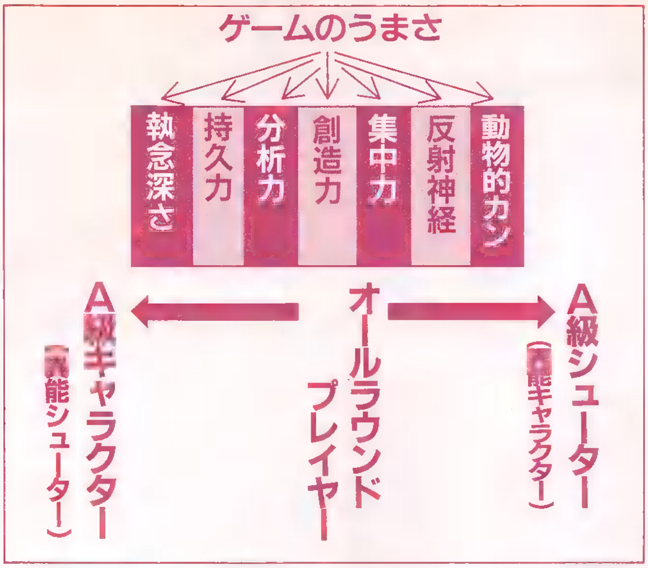
☆同人誌の委託希望は、まずTELくださいね。
☎03-3293-9325 ㋘屋へ

# A級シューターの条件

石井ぜんじ

おそらく日本の全人口の0.025%くらいを占めていると思われる謎の存在、A級シューター。ここではその人格を浮きほりにすべく努力してみた。

図1　タイプ分け考案




## A級シューターとは…

A級シューターとは、一言でいうとてもシューティングのうまいプレイヤーのことである。どんな弾もよけてしまう、すべてのシューティングファンの夢であるA級シューター。このコーナーではA級シューター独特の特徴と、その生態に迫ってみた。

## A級シューターの特徴

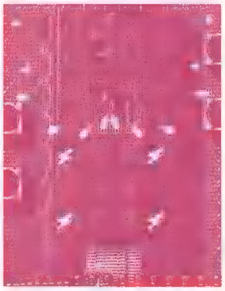
A級シューターが他のシューティングファンと根本的に異なるのは、反射神経のすごさだ。どんなシューティングでも、「よけてしまえば勝ち」と思っている。

そう、A級シューターの一番の特徴を一言でいうと、「よけるが勝ち」なのである。

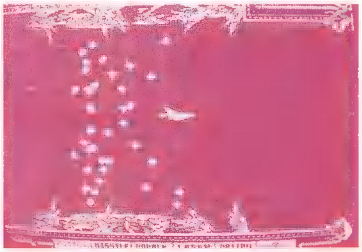
彼らに聞くと、まずひたすらよけ、どうしてもクリアできなかったら考えるという。

## A級シューターはスピード狂だ！

A級シューターはやたらスピードを取りたがるヤツが多い。これはA級シューターに共通して見られる顕著な傾向だ。



なぜこんなにスピードを取りたがるのか。それは自分の腕に自信があり、よけること自体に喜びを見いだしてしまっているからだろう。



スピードが速くて敵にぶつかったら自分のせいだから納得できるけど、遅すぎて死んだら納得できない……これはあるA級シューターの発言である。

また、他のA級シューターは、シューティングが発売されるとやたらスピードが変えられるかだけを知りたがる。

A級シューターにとってはここまで魅力的なものなのだ。

## A級シューターはノリがいい!?

A級シューターの恐ろしさは、その集中力である。いったんノリ出したらたまらない。

凡人は、少しずつうまくなっていく。初めて面をクリアしたとき、新しい面に対応できなかったり、残機の少なさのプレッシャーに負けてしまう。

しかし、A級シューターは違う。1周目をクリアしたら、そのプレイで一気に2周目もクリアしてしまう。それがA級シューターなのだ。

### 「とりあえずひたすらよける」




あるA級シューターは、グラIIIの結晶面でひたすらよけていたという。すさまじいよけを繰り返し、画面の半分は結晶で埋まったが結局やられてしまった。

これを見ていた別のA級シューターがよけをあきらめ、結晶で自機の周りを囲うことを考え出したといわれている。

### 「とりあえずスピードくれ！」



とあるA級シューターにAMショーで会った。ゼクセクスを初めてプレイし、2速をとったが、「遅い！」と言って3速をとった。彼にとって3速が標準速なのだ。ちなみに、グラIIは4速を使っていたらしい。

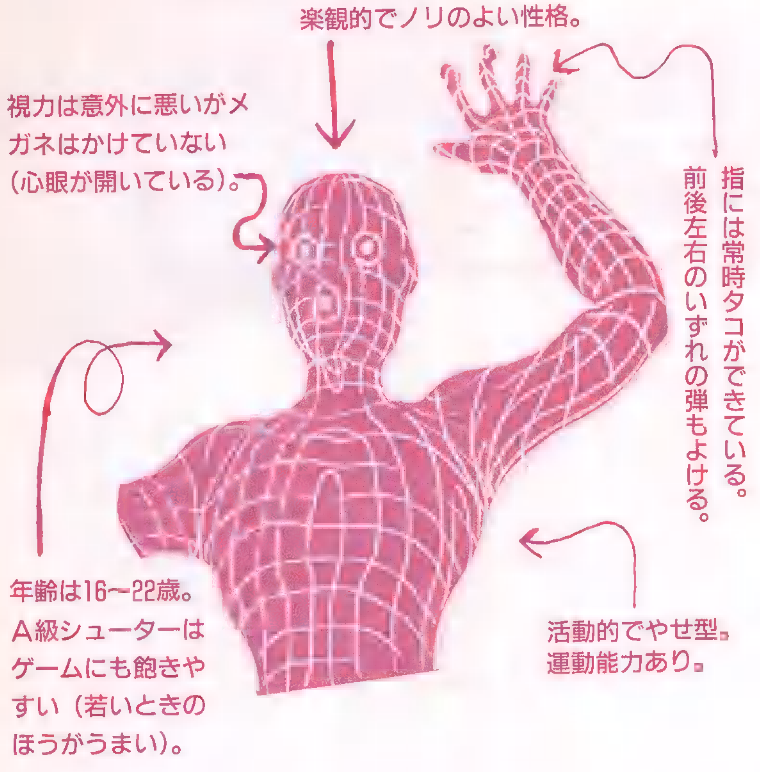
また、サラマンダで8速以上とり"どこまでいけるか大会"していたA級シューターもいたという。最終面シャッターの中盤でやられたようだ。

### 「とりあえずノッてしまえば勝ち」




あるA級シューターは、雷電を2周クリアしたとき、ボンバーがなく残機も少なかった。しかし…。彼はそのプレイで3周目をバリバリ進み、ノリだけで1000万出してしまったという。

## 図2　A級シューターを科学する




### A級シューターの人格

1. 明るい（ゲームしててうるさい）
2. 基本的に短気（早く敵を倒したい）
3. 楽観主義（いつかクリアできる）
4. 飽きやすい（ニューゲームに乗り換える）
5. 落ち着きがない（常に自機が動いている。安全地帯が嫌い→探すのは好き）

### A級シューターは初プレイに強い

A級シューターは、反射神経と集中力にすぐれている。そのため、異常に初プレイに強い。





やはり弾よけの才能は、シューティング全般に通用するらしい。新しいゲームが出ても、やはり基本は弾よけ。もちろんそれまでのシューティングの知識もあるだけにA級シューターに怖いものはないのだ（宇宙戦艦ゴモラなどは例外だと思うけど）。

### 「とりあえず覚えなくても進める」




1943で初プレイ大和までいかないとA級シューターとはいえないだろう。エリア88、サイドアーム初プレイクリアはよく聞く話だ。

ちなみに、あるA級シューターはR-TYPE初プレイで5面までいき、5面で死んだ後、

「こんなの憶えてなきゃだめじゃん」

といったと伝えられている。

一昔前のコスリ問題から連射装置へ

# 朝まで連射装置

**出席者**

馬田鹿夫（司会）
石井ぜんじ
C・LAN
YOU・A
N.O.
ずるずる
山河悠理
さわたり

事の始まりは、夏のある日、ゲーメスト編集部にかかってきた、1本の電話からだった。

「連射装置のことについて、相談したいことがあるのですが」

長野県、ゲームセンターマカオの店長からである。店の常連3人といっしょに、わざわざ編集部まで来た店長の話を聞いてみた。

「彼ら（常連3人）から、筐体に連射装置を付けてほしいと頼まれました。プレイも楽になるし、ハイスコアも狙いやすくなる、というのです。しかし私（店長）としては、連射装置を付けて高い点数を出したり、クリアするより、連なしで達成したほうが、満足度が大きいのではないか、と考えました。それに企画者が考えたゲーム性が損なわれる可能性もある。ただ、連射装置を付けることで、お客さんが楽しく遊べるのであれば、付けてもいいと思っています」

これを聞いてゲーメスト編集部員は、ただ感心するばかり。こんなにプレイヤー思いの店長がいるなんて、うれしいかぎり！

しかし問題は深刻だ。一時期の（今でもそうだが）コスリ問題より、さまざまな要素がからんでいる。そこで、ゲーメスト編集部でも話し合ってみることになった。名づけて「朝まで連射装置座談会」。

## オペレーターはどう考えているのか

**馬田（司会）**…では、いきなり座談会に入りたいと思います。

連射装置の問題は、プレイヤー、オペレーター、メーカーで、それぞれ見方が違うと思うのですが、まずオペレーターの方々は、どう受け止めているのでしょうか。

**山河**…ハイスコア集計店の中には連射装置が付いている（連付き）店がけっこうあります。やはり連付きにしてほしい、というプレイヤーの意見を重視しているのではないでしょうか。

**C・LAN**…けど集計店で、しかも連付きの店って、全国的に見ればごく一部だと思うのですが…。

**石井**…たしかにそうですね。一般客がメインの店や、デパートの一画の店などは、ほとんど連射装置は付いていないでしょう。

**馬田**…それはなぜでしょうか。

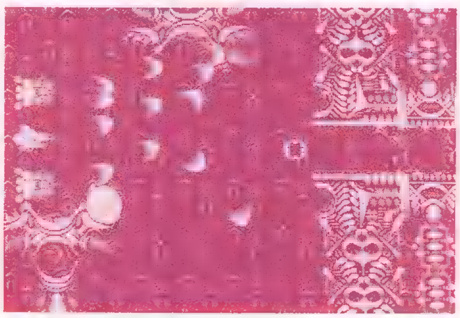
**石井**…まずオペレーターが連射装置を知らない。知っていたとしても、どうやって入手して、どうやって取り付けるのか分からない。

あとは単純に、連付きにするとインカムが下がるのではないか、と思っているところも多いと思います。

**YOU・A**…実際にインカムが下がったという話もあります。

**N.O.**…でも、連付きにしてインカムが上がった例もありますよ。

**さわたり**…そうですね。やっぱり最近は難しいシューティングゲームが多い。だから連付きならやる、といった人も多いと思います。



**馬田**…それに一般客にとっても連付きのほうがゲームに入りやすいのではないでしょうか。

では、プレイヤーの立場から意見をお願いします。

**N.O.**…それはあったほうが楽ですね。クリアも早いし。

**馬田**…マカオの店長の話だと、満足度に差があるのではないか、ということですが…。

**SAT**…雷電をやり始めたころ、連なしだったんだけど、いつも1面ボスでハマッてたのね。けど連付きでやったらアッという間に倒せたんだけど、確かに先に進めてうれしいという気持ちはあった。けど何かむなしかったなあ。

**さわたり**…それに連付きに慣れてしまうと、いざ連なしでやろうと思ってもできない時があるでしょ。それがいやですね。

**ずる**…どちらかというと、連射装置が付いていないのが普通でしょ。だったら、まず連なしでやるのが基本だと思います。大型筐体のゲームはほとんど連なしですよ。

**石井**…けど、連付きじゃないと非常にきびしいゲームには、付いていたほうがいいと思います。

## 連射装置による問題

**馬田**…ハイスコアの集計にあたえる影響はありますか？

**山河**…特にないですね。というか、連付き、連なしで分けて集計してますから…。連なし筐体しかない、とか連なしじゃなきゃやだっていう人は連なし部門のトップを取ればいいわけです。

**ずる**…まあ、ハイスコアを狙う上での連射装置のあり方というのは、別の問題でしょ。自分で連射するのが疲れるからって連射装置にたよってほしくないですね。

**C・LAN**…そうですね。連射のつらさを克服してクリアしてこそ、そのゲームを極めたといえるんじゃないでしょうか。

**YOU・A**…たしかに、それは正論だと思います。けど現実的にそうはいかないゲームも多いです。

**馬田**…やっぱり難しいゲームが多いですからね。連付きでちょうどいいゲームもありますよね。

**石井**…クリアする、しないはともかく、もっと連射がうまければこのゲームを楽しめるのになぁ、と思う時もありますよ。そういう時はつらい以外の何物でもないですね。

**馬田**…連射装置を付けたことによるゲームバランスの話にもつながりますが、ゼロウイングなどは連付きのほうが絶対おもしろいですね。

**石井**…ゼロウイングは、連付きと連なしでバランスが変わる典型ですね。




これが熱い「コスリ」を呼んだハイパーオリンピックだ。

## 企画者の意図とは何か？

**馬田**…では、メーカーに対して何かありますか。

**山河**…やはり、連射装置を付けても付けなくても、あまり変わらないゲームを作ってくれればいいんじゃないですか。

**石井**…とりあえず、メーカーは連射装置の問題も含めて、あまり一部のマニアに振り回されないでほしいですね。たしかに、ゲームが好きで、ゲームセンターによく行く人の意見は大事だと思います。でも、一部のマニアに合わせた、設定、バランス、難度などは、しょせん一部の人にだけ受けるもので、一般的ではないと思います。

**馬田**…なるほど、では最後に一言ずつお願いします。

**N.O.**…僕は連射装置があったほうがいいですね。なくてもできますけど…。

**ずる**…まず連なしがあった上での連付きだということ。それで連付きを選ぶかどうかは自由でしょ。

**さわたり**…私はメーカーが、あえて連なしで出したのだから、その設定で楽しみたいですね。ゲームを正しく評価する上でも…。

**C・LAN**…僕は特に連付きじゃなきゃいやだっていうのはありません。ただ、連なしなら、しっかりボタンのメンテをしてほしいですね。

**YOU・A**…個人的なことはともかく、連射装置を付けるんならノーマルのショットボタンも残して付けておいてほしいですね。

**石井**…その上で、どちらを選ぶかは個人の自由だと思います。そして連射能力の個人差が、ゲームに大きく影響しすぎるのは考えものですね。

**馬田**…今日はどうもありがとうございました。まだ、話し足りないことも多いと思います。また次の機会に話し合いましょう。

数時間にもおよぶ座談会も、スペースの都合でとりあえず駆け足でまとめざるをえなかった。このほかにも、ゲーム自体の持つ原因、家庭用ゲームの連射パッドの影響、連射装置が出まわることで、おのずと攻略法も変わってくるなど、まだ問題も多く残されている。

これを読んだ読者、メーカー、オペレーターのみなさん、どんどん意見を送ってほしい。また、機会があれば、それを参考にすぐにでも話し合ってみたいと思う。ではまた…。

## メーカーは連射装置をこう見る!!

編集部では、メーカーの方々にもアンケートをお願いして、連射装置に対する考えを聞いてみた。

### アンケート内容

①連射装置をご存じですか。
②連射装置は何のために付けると考えますか。
③連射装置をつけることによってあなたが開発されたゲームは、ゲーム性が生かされると考えますか、または損なわれると考えますか。
④今までも今後も連射装置をハード、ソフト段階で付けることをどのように考えますか。
⑤その他なんでもご意見を。

というように、アンケートをお送りした。その答えは次の通りだ。しっかりと読んでくれたまえ！　（順不同）

### カプコン

①知っている
②ゲームを長く遊ぶため。楽にゲームをするため。
③ゲームを企画するとき、連射装置を想定しているわけではなく、人間の連射能力に合わせています。そう考えると若干ゲーム性を損なっていると思います。
④連射できない人でもついてこられるようになるべく救済措置をするようにしています（フルオート連射、連射時の難度アップなど）。
⑤なるべく連射装置は使わなくてもゲームとして遊べるようなゲーム作りをしています。しかし、実際には連射装置を使ったほうがゲーム展開が楽になるのは自明の理です。あれば便利なので、使いたくなるのが人情というものです。でもだからといってすべてのお店が設置していたら、メーカーとしても「連射装置がある」という前提でゲームを開発していかねばなりません。するといいか悪いかは別として、ゲームのプレイの仕方が変わってくるでしょう。それが時代の流れならば従いますが…。

### 東亜プラン

①知っている。
②マシンガンを撃つときのような爽快感を得るため。一部を除いて大多数の人にとっての難度を下げるため。
③ヴィマナに限っていえば、タメ撃ちがあるので、ゲーム性は損なわれると思います。
④ケースバイケースで柔軟に対応したい。ただし、すべてのプレイヤーに同一の条件を、または仕様の違う武器をチェンジしたときにもしっかりと対応するという意味においてソフト段階で実現したい。
⑤「マカオ」の田原さんの姿勢には頭が下がる思いがします。

### ナムコ

①知っている。
②考え方としては自動車のオートマチックと同じで、あれば楽、でも自分はマニュアルが好き！といったところでしょう。ですから最後はプレイヤーが決めることだと思いますね。
③ドラゴンセイバーに関していえば、嬉しくないことですね。
④結論からいえばプレイヤーが選ぶことだと思う。ゲーム開発者がリリースの段階まで考えて発売されているわけですから、リリースの状態で選んでもらうのがいちばん嬉しいに決まってます。決してハード連射が悪いとは言いませんが。
⑤今後も、ハード・ソフトともに連射について賛否両論あると思いますが、これはそのプレイヤーがいちばん面白ければどれでもよいことだと思います。

### コナミ

①知っています。
②オペレーターにとってもユーザーにとってもボタンを保護するという意味で付けていると考えています。かつてわが社のハイパーオリンピックで一躍有名（？）になってしまった『コスリ』はボタンの寿命を著しく縮め、ボタンの傷んだゲームセンターをよく見かけたものでした。ボタンの交換といえどもオペレーターにとっては出費であるわけですしできるだけ故障してほしくはないはずです。またユーザーの皆さんも傷んだボタンでゲームをしたくないはずです。以上の理由によって連射装置は付けられていると考えています。…それに連射装置が付いているとゲームが楽だしね。
③私の開発したゲームに関しては連射装置が付いていようが付いてなかろうが、ゲーム性は変わらないと考えています。
④連射装置をハードの段階で付けることに関してはオペレーターの方にゲーム内容を見て判断していただけたら嬉しいのですが。ソフトの段階で付けることはゲーム性によると考えます。

### タイトー

①知っています。
②お客様の疲れの緩和。
③ガンフロンティアにおいては、損なわれる結果となりました。
④現在のお客様（マニアを除く）には当然あったほうがいいと考えます。世代であり時代でしょう。
⑤ガンフロンティアは企画当初フルオートでした。しかし世界観などにおいてそれが似合わないとなったため、外したわけです。結果調整が間に合わなかったと言えばカドが立ちますが、あのゲームにフルオートが似合ったとは今でも思いません。しかし今後のシューティングゲームは、フルオートであるべきでしょうし、開発者はそれを前提とすべきでしょう。今の時代、Joyスティックを汗ばむほど握り、指が痛くなるほどボタンを連打し、中には体を左右にゆらして…。そんな時代は良き過去なのでしょう、東京ラブストーリーの現代では。

### セイブ開発

ゲームをプレイして、そのゲームが面白いかどうかを判断するのは、プレイヤーです。

したがって、連射装置を付けて、ゲームが面白くなるかどうかを判断するのはプレイヤーであり、また付けるべきかどうかを判断するのも、お店側ということになります。

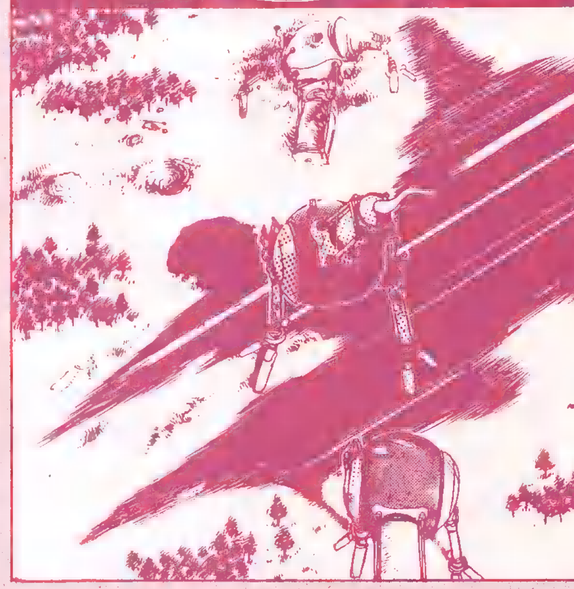
メーカーとしては、作ったゲームが、楽しくプレイしてもらえることがなによりですから、特に問題がない限り、連射装置の是非そのものを問うことはありません。

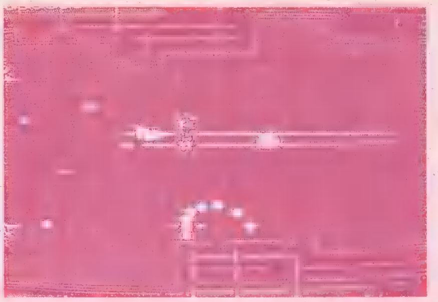
ぜんじの

# GAME CATCH UP

## 誰もがのめりこんだグラディウスシリーズ

その2





### やっと復活しました

長らくお待たせしました。グラディウス編の途中で中断していたゲームキャッチアップですが、今月から再び連載を続けていきます。

このような文章は、比較的テンションを高めていないとかなり書きづらいのです。作者急病のため、読者の皆様にはたいへんご迷惑をおかけしました。

今後は、出し惜しみせず、ゲームの新旧を問わずどんどん書いていきますのでよろしく。

さて、さっそくですが、グラディウスの後編、グラディウスのゲーム性について述べていきます。グラディウスというゲームに出会って、私はゲーム性とは何かをいろいろ考えさせられたものです。

### オプション〜その無限の可能性

グラディウスの中で、最も大きくそのゲーム性を決定づけているのはオプションでしょう。オプションといえばグラディウスです。

オプションのすごいところは、自機の動いたあとをついてくるところです。技術的には別にどうってことはないのですが、ゲーム的にはこれが重要なのです。

オプションは、常に自機を追いかけて動くため、自由自在にフォーメーションを組むことができます。ボタンでフォーメーションを組み変えるようなゲームと比べ、レバーでリアルタイムに変型させることのできるオプションは自在性に富んでいるといえるでしょう。

しかし、サンダークロスのような固定型のオプションと違って常に安定した攻撃はできません。動けば、すぐフォーメーションは崩れてしまいます。

オプションは自由度が高いが、その分扱いにくいともいえます。しかし、この自在性と扱いにくさの絶妙のバランスがグラディウスの奥の深さなのです。

グラディウスには、運の要素というものがまったくといっていいほどありません。しかし、オプションの存在が、毎回同じパターンにはまるのを防いでいるのです。

オプションはリアルタイムにフォーメーションを変型するため、毎回まったく同じ動き方をしないと同じ型になりません。結果的に同じ位置に自機を合わせてもフォーメーションが異なるわけです。

グラディウス以降、さまざまなオプション付きシューティングゲームが出現しました。しかし、グラディウスに匹敵するものはそれほどないように思えます。

### 戦略性の高いシステム

オプションがとても自由度の高い、リアルタイムに変化するシステムであることは今まで述べてきたとおりです。が、自由度が高い、リアルタイムに変化するというのはオプションだけでなく、グラディウス全体のテーマでもあるのです。それを一番反映しているのが、パワーアップシステムでしょう。

グラディウスのあのパワーアップシステム、かなり複雑です。しかし、あえてこのようなシステムにしたのは、自由に、いろいろなやり方でパワーUPしてもらいたかったからに違いありません。

サラマンダのように、レーザーのアイテムを取ってレーザーがつくのはごく普通のシステムです。このシステムでは、レーザーのアイテムが出たときに、取るか取らないかの2つの選択しかできません。

グラディウスならどうでしょう。レーザーを取るためにエネルギーカプセルが4つ必要です。このとき、ダブルを取って1速上げてもいいし、ミサイルを取ってスピードを2速上げてもいいのです。もちろん、何もしないで1つカプセルをとればオプションがつきます。

しかも、その場でパワーアップしなくてもいいのです。ゲージを合わせておいて、危なくなったらシールドを取ればいいのです。このように、プレイヤーにとって常にいろいろな選択ができるように工夫されているのがグラディウスの最大の特色でしょう。

さて、ここでグラディウスの敵のアルゴリズムについても述べておきましょう。グラディウスに出現する敵もパワーアップシステム同様、大きな特徴を持っています。その特徴は、一言でいうと〝自機を確認して動く〟ということです。オプションも自機に誘導されて動きますが、敵も自機の動きに敏感に反応しています。

一番の例がダッカーです。ダッカーは一方向にしか撃てないため、$x$座標を合わせようとしてくるのです。その他、ベルベルム、ハッチから出現するザコ、アイアンメイデンなどが自機に近づいてきます。ビッグコアも自機に誘導されているといえます。



では、自機に合わせて動くことがいったいどのような効果を生むか。まず1つには、敵が常に変化した攻撃をしてくるので、安全地帯ができにくいということです。第2に、自機の動きが少しでも変わると敵の攻撃パターンが変わるため、同じシーンでいろいろな状況が起こります。敵のアルゴリズムにランダムの要素がないのに、いろいろな事態が引き起こされるのです。

だから、下手なうちは絶対復活できないように思えるし、うまくなると芸術的ともいえる復活パターンが可能となったのです。

芸術的な復活パターンまで当初から考えられて作られていたとは思えません。しかし、誘導する敵、戦略性など、テーマに忠実に作られたゲーム性が奥の深さを生み出していったのではないでしょうか。

このように確固たるテーマを持ったゲームは意外に少なく、価値あるものと私は思っています。

ゲーム上達講座　冬期講習コース

# 大型特殊筐体 基礎コース



**大型ものは難度の高いゲームである。したがって極めようと思うぐらいの気持ちがないと上手にはなれないぞ！**

冬期講習教科一覧

| | |
|---|---|
| 大型特殊筐体科 | 基礎コース |
| | ドライブコース |
| | エアバトルコース |

## 大型ものは難しいのだ

テーブルものの基板は、10万～20万円ぐらい。

それに比べて大型ものは、安くても150万円、高いものは300万円を超える。

こんなに高いものを、あっさりとクリアされては大変！

まあ一般客をターゲットにしていれば、数多くの客にプレイしてもらえばいいのだが、固定客が存在する場合、お金を注ぎ込んでもらわないといけない。

その辺から考えても価格と難度は比例すると考えていいだろう。

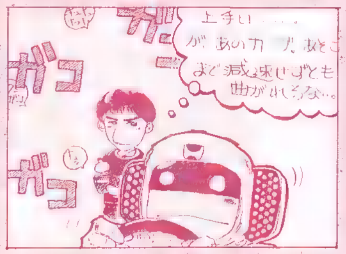
大型ものは難しいのだ。

## どうして上手なの？

では、その難しいものを次々にクリアしてしまうプレイヤーは、なぜ上手なのか。

一言でいってしまうと、のみ込みがはやいということだ。

筐体の性質、ゲームの内容と両方（テーブルではあまり筐体に関しては理解しなくても大丈夫だよね）を理解した上でプレイしているからだ。




具体的にいうと、まず操作系に慣れるのが早い（大型ものは、どれも違うからねえ）。勉強熱心である（人のプレイを見て、得られるものを探す、対照が上手な人だと、いわゆる、スパるってやつ）。極めようとするところ（やはり自分の能力の限界に挑戦しようとする姿勢だよね）。

これらに加え、運動神経もよくないと対応はできない。

実感することとなのだが、上手になるには、上手なプレイヤーでもやり込まなければ、習得できないものがいっぱいある。よってそのやる回数に耐えられる体力もないといけない。そして、その体力をささえるためには、なんとしてもクリアしてやるという強い精神を持つことが必要である。

なお、これに伴って、お金がないといけないよね。

## これから始めるには

はっきりいって、ベテランゲーマーに追いつくことは、相当な能力を秘めた人でないと不可能。

理由は、今までやってきた数（ゲームの種類に、回数）が違いすぎるからだ。

上手な人の攻略するスピードがはやい理由は、過去にいろいろなものをやっているので、それらの応用で、対応することができるからだ。

「感じはアウトランかなこのゲーム」

みたいなものがな。

初めてやる人には、これがないのだ。

熱意をもって続けていればいずれ上手になるだろう。しかしそれでは、そのゲームしか上手になれないのだ。

まあどれもこれも上手になれとはいわないけど、それなりに数をこなしていれば、これからのための蓄積になるだろう。

やはりいろんなものをやってみる必要がある。

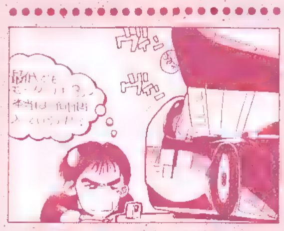
大型ものも同じだ。

クリアだけでいいからいろいろやってみるのがいい。

これが大型を上手になる近道といっていいだろう。

最後に、これをやるといいっていうものをいくつかあげておこう。

アウトラン、ウイニングラン、ファイナルラップ、ラッドモビール、アフターバーナーII、ストライクファイター、スペースハリアー、スーパーハングオンなどなど！






アウトランとWECルマン。どちらもドライブゲームでジャンルは同じだが、まったく違うゲームといっていいだろう。

# 11月17日のSFⅡ大会
# 各地から多数の参加ありがとうございました!!

もう冬か、うちでゆっくりGAMEでも……

## 今月の超目玉商品　出たな!!ツインビー¥60,000

**アイレム**
R-TYPE……¥5,000
R-TYPEⅡ……¥33,000
イメージファイト……¥5,000
Xマルチプライ……¥8,000
快傑ヤンチャ丸……¥5,000
ガンフォース……¥75,000
クロスブレイド……¥80,000
剣豪……¥47,000
ジッピーレース……¥5,000
スペランカー……¥5,000
大工の源さん……¥29,000
覇沙夢……¥28,000

**カプコン**
クイズカプコンワールド……¥17,000
クイズ三国志……¥40,000
クイズ殿様の野望……¥28,000
サイドアームズ……¥12,000
スーパーパン……¥33,000
戦場の狼Ⅱ……¥100,000
戦場の狼……¥10,000
チキチキボーイズ……¥95,000
ドカベン……¥6,000
ニモ……¥95,000
ハテナ?の大冒険……¥15,000
ファイナルファイト……¥100,000
マジックソード……¥100,000
U.S.ネイビー……¥105,000
ラストデュエル……¥10,000

**SNK**
スカイアドベンチャー……¥37,000
アテナ……¥5,000
バミューダトライアングル……¥16,000

**コナミ**
エスケープキッズ……¥42,000
グラディウスⅢ……¥38,000
サンダークロスⅡ……¥74,000
パンクショット……¥25,000
ローラーゲームズ……¥25,000

**セガ**
MVP（サブ）……¥5,000
クラッチヒッター（サブ）……¥35,000
システム16B……¥20,000
システム24……¥25,000

**タイトー**
クイズH.Q.……¥8,000
クイズクエスト……¥40,000
苦胃頭捕物帳……¥8,000
グレートソードマン……¥5,000
サンダーフォックス……¥55,000
スーパークイックス……¥5,000
Dr.トッペル探検隊……¥7,000
ドンドコドン……¥9,000
ニンジャキッズ……¥30,000
パラメデス……¥9,000
飛翔鮫……¥10,000
ヒット・ジ・アイス……¥38,000
ファイナルブロー……¥9,000
マジェスティック12……¥10,000
U.S.クラシック……¥7,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!……¥25,000
リベンジ・オブ・ドゥ……¥5,000
ルナーク……¥15,000

**データイースト**
サイドポケット……¥8,000
サンダーゾーン……¥90,000
シークレットエージェント……¥30,000
ジェネシス……¥5,000
ジョー&マック……¥50,000
スーパーバーガータイム……¥20,000
スーパーリアルダーウィン……¥10,000
スタジアムヒーロー……¥6,000
ダーウィン4078……¥10,000
チャイナタウン……¥45,000
トリオ・ザ・パンチ……¥18,000
のぼらんか……¥7,000
バルダーダッシュ……¥15,000
ファイティングファンタジー……¥20,000

魔境戦士……¥10,000
迷宮ハンター……¥7,000

**テクノス**
コンバットライブス……¥28,000
ダブルドラゴンⅢ……¥25,000
ダブルドラゴンⅡ……¥25,000
熱血高校ドッジボール部……¥7,000
ブロックアウト……¥8,000

**テクモ**
ジェミニウイング……¥12,000
シルクワーム……¥8,000
ティードオフ……¥5,000
ピンボールアクション……¥10,000
雷牙……¥50,000
ワールドカップ……¥10,000
ワールドカップ'90……¥50,000

**東亜プラン**
ヴィマナ……¥66,000

**UPL**
アクロバットミッション……¥90,000
宇宙戦艦ゴモラ……¥26,000
オメガファイター……¥10,000
タスクフォースハリアー……¥22,000
XXミッション……¥12,000
忍者くん……¥7,000
忍者くん阿修羅の章……¥9,000
バンダイク……¥25,000

**バンプレスト**
ウルトラマン……¥68,000

**ビデオシステム**
スーパーバレーボール……¥17,000
スーパーフォーミュラ……¥40,000
スパイナルブレイカーズ……¥50,000
ターボフォース……¥70,000
闘神伝ブレイザーズ……¥92,000
パイプドリーム……¥9,000
ハットリス……¥9,000

（18インチモニター　筐体中古
倉庫渡し　2万～　整備済み　3万～）

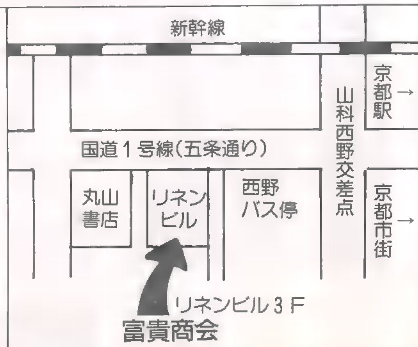

アミューズメント機器総合商社

# 富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先：京都[illegible]


**営業時間**
AM10:00～PM7:00
毎週日曜定休日

ゲーム開発スタッフ募集中!



### 続・続・驚異現象

# ULTRA 4

構成
やまかわ悠理

**相変わらずストⅡネタが多いが、それなりに充実しているのはうれしい。さて、そろそろ次のタイトルでも考えるか…。**



びっくらめーしょん／364

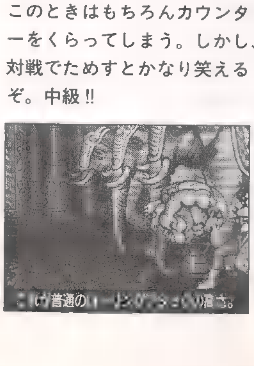
## ストリートファイターⅡ

### ●ローリング技

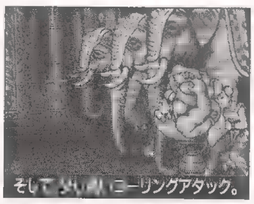
ブランカのローリングアタックを連続で出せるようにしておく。１回目のローリングアタックを出したあと（このとき相手はガードをくらう）ブランカが着地寸前でローリングアタックを再び出すといつものローリングアタックより高い位置を飛んでいくがダメージは与えられない。

（北海道・Ⓟ B Z －たつる君）

㊎実はまったく使えない。このときはもちろんカウンターをくらってしまう。しかし、対戦でためすとかなり笑えるぞ。中級!!



これが普通の…ローリングアタック…。



そして…ローリングアタック。

びっくらめーしょん／365

## ストリートファイターⅡ

### ●昇龍拳コマンド技

はがき①参照。

㊎要は時計まわりにぐるぐるまわしてボタンを押せばいいのである。逆もまた同じ。初級の上。

⬇はがき①




福井県・Ⓟ8ch君 昇龍拳…

びっくらめーしょん／366

## ボンバーマン

### ●スコア倍増技

ボーナスアイテムを取るとき、敵を殺した直後に取るとスコアが２倍になる。

（秋田県・Ⓟまるぴい君）

㊎当然ながら、ハイスコアラーはこれを利用しているのである。初級の上。

びっくらめーしょん／367

## アウトゾーン

### ●同時死に技その1

最終面のボスを倒したあとタイミングよく下に落ちるとそのままエンディングになるが、次の面が始まると同時に地面に向かって落ちていき死んでしまう。

（長野県・Ⓟみろげーっ君）

㊎いわゆる同時死にのパターン。画面がフェードアウトするときに落ちると成功しやすいそうです。初級の上。

びっくらめーしょん／368

## ドンプル

### ●同時死に技その2

ハートをそろえた瞬間に死ぬとボーナス点がもらえるときの白い画面になるが、ボーナスがはいらず元の画面に戻ってしまう。しかし、次の１機が始まると同時にハートがいきなりそろいボーナス点が入る。

（千葉県・Ⓟ J U N君）

㊎先の面なら狙わなくても勝手になるケースが多い⁉（単なるヘタ）初級の上。

びっくらめーしょん／369

## キングオブドラゴンズ

### ●同時死に技その3

どの面のボスでもいいから自分の体力をあと１回くらうと死んでしまうぐらいにしておき、ボスと相討ちすると、面クリアのときに回復する体力のおかげで生きかえり死んだことにならない。

（千葉県・Ⓟ J U N君）

㊎多人数プレイでないとしい。狙い目は10面ボス。中級の下。

びっくらめーしょん／370

## 出たな!!ツインビー

### ●半ハマリ技

はがき②参照。

㊎３ＷＡＹが出ないとやらないほうがいい。出なくてもやらないほうがいい…。初級の上。

⬅はがき②




東京都・Ⓟ迎夢達人さん　よくよく考えると全然使えない技だ。

びっくらめーしょん／371

## ファンタズム

### ●ハマリ技

はがき③参照。

㊎うむむ…。情けない彼である。初級の上。




はがき③（埼玉県・Ⓟ…）すでにマイナー…が…。

株式会社ロータスプレス
LOTUS PRESS

# 満足できない君に

家でゲームセンターの興奮と迫力を感じたい君に、LAM－1を贈ろう。本格RGB出力の映像は手ごたえ十分、小さなサイズに秘めた高性能でスペースもとらずに君の部屋に本物の熱気を甦らせる。
より高みをめざす、そんな君をLAM－1は待っている。

**LOTUS PRESS**
**AMUSEMENT**
**MACHINE**



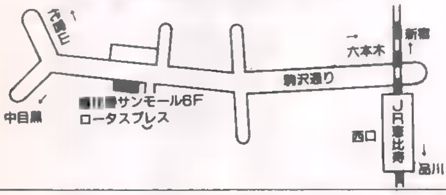

LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円（RGBコード付属）
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

TEL(03)3760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南
3-5-8 恵比寿サンモール6F
（株）ロータスプレス
※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、GM係まで。



# 不思議の国へ

●ビデオゲームソフト
豊富に揃えております。




**今月のおすすめ品【12月1日→12月31日】**
ドラゴンセイバー……………………98,000円
A・JAX……………………………26,000円
麻雀クエストサブボード（ポップ付）…43,000円

## 年中無休　翌日商品がおてもとに!

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。（商品代金と商品の引き換えシステム）＊一部地域をのぞきます

# 矩形波倶楽部誌上ライブ〈第9回〉

# 今年も燃えたぜ！ファンの集い

古川もとあき

**今年も「ファンの集い」は大盛況。だが、成功への道はけっして平坦ではなかった。数々の謀略・詐術・超常現象を乗り越えなければならないのだ。**

## 裏話大公開だ！

いやー皆さんこんにちは。またまた登場の矩形波倶楽部の迷?キーボーディスト、フナちゃんこと船橋淳です。すっかり秋風も冷たくなってしまっていることにもまったく気づかず、ただひたすら矩形波の仕事や開発業務に身を捧げる僕はこの間やっと夏服と冬服の入れ替えをし、ようやく「いつまで夏の格好してんねん!」と言われなくなった今日このごろです。



☆画：東洋ジョー太郎

さて、いきなりですが、コナミレーベルファンの集いに集まってくれたファンの皆さん、本当にありがとう。矩形波倶楽部のライブはいかがでしたか?メンバー、サウンド共にグッと充実し、パワーアップした僕たちをどんなふうに受けとめてくれたでしょう。今回は名古屋、大阪、東京と3カ所のツアーだったのですが、それぞれの地方でのノリが微妙に違っていたり、ホールの大きさがまちまちだったりと、色んなファクターがからんだためか、3カ所が3カ所とも違った感じのライブになったような気がします。3カ所とも見に来てくれた人はその違いがわかったかもしれませんね。ところで、ツアーを行えば、必ず何かしら事件というか妙な出来事が起こるものなのですが、今回の誌上ライブでは、その中でもコレはというウラ話をいくつかピックアップして、話してみようと思います。

## 鍵盤がボキッ！

まず1つ目は、名古屋はハートランドでの出来事。前にもちらっと言ったことがあるかもしれませんが、名古屋で行うライブでは、いつも思った以上に盛り上がってくれるというのがあって、今回、初のライブハウスでの演奏ということで、果たしてどうなることかと心配していましたが、ステージと客席との間も狭くとてもアットホームな雰囲気で、後半総立ちといった具合に、期待通り盛り上がったライブになりました。さて、事が起きたのは、プログラムをすべて終え、アンコールにタイニーボーイを演奏中のことでした。エンディング前のアルペシオを、ここぞとばかりにビシバシ決めこんでいた僕なのですが、そのとき、「バキ!!」という、もの凄い音がしたのです(会場にいた人で、聞き取れた人がいるかもしれないと思えるほど大きな音だったのです)。何だー!とばかりに僕の弾いていたD―70を見てみると、何と、C―4の鍵盤が、根元のところでポッキリと折れているではありませんか。さすがの僕も、これには面くらってしまいました。いくら盛り上がっていたとはいえ、いくら、パワフルフナちゃんだとはいえ、鍵盤を折ってしまうなんてのは、初めての体験でした。ライブ終了後「我を忘れとったな!」とか「もう～、パワフルなんやから」とさんざんだったのはいうまでもありません。アンコールだったからよかったものの、C―4の場所というのは、けっこう動かなくなると困るんですよね。

## 大阪ではギターが…

次は、大阪は協栄生命ホールでの出来事。1曲目のインビジブルブリッジのシーケンスベースが鳴り響き、さあて行くでぇーというときです。何と、突然、スタンドに立ててあった古川氏のSG（古川氏愛用のギターの名前）が、誰も触れていないのにバタン!と倒れてきたのです。これにはあせりました。あの古川氏の大切なSGが……ライブ終了後、誰が倒したかという話になり、あーでもないこーでもないと言い合い、あれはもしかすると地縛霊の仕業だ、なんて話まで出るしまつ。結局原因がわからずじまいなのです。会場に来てくれてた人でもし、真実を知っている人がいたならぜひ教えてほしいものです。

ところで、そんなことにもまったく気づかず、ニコニコと相変わらずマイペースでプレイしていたのが森本ゆきちゃんなのです。最近、ライブでの司会進行役の座を虎視たんたんとねらっている彼女なのですが、大阪や東京では、彼女のおかげで、最近無口な古川氏の甘い声も聞けたことだし、この際、僕も無口になろうかなあなんて脈絡のないことを考えている今日このごろです。

とまあ、話したいことは山ほどあるのですが、誌面の関係上このくらいにしておきましょう。

来年もたぶん、ファンの集いで皆さんに会えると思います。今回来てくれた人も、来られなかった人も、またどんどん来てくれることを信じています。

そうそう、ライブで収録の「千両箱平成4年版」もぜひみんな買ってくださいネ!!

ではまた、誌上ライブでお会いしましょう。

——●——

やっほー、またまた登場の森本ゆきえなのです。

つ…ついに今月の6日に、「出たな!ツインビーX68版」が店頭に並ぶのであったー!

思えば、つらく苦しい開発でありました。今になってみれば、何もかもが楽しい思い出に……なあーんて、私は全然タッチしてなかったから苦しくもなあんともなかったんだよねー!!（あー68版出たなーの音担当の人がこっちをにらんでる、や…やばいぞ）

——X68版の「出たな!!ツインビー」ってすんごくいい出来なのよねー。ショップで見た人もたくさんいると思うんですけど、これって絶対買いですよ!!本当、まあ私の好みのゲームだからってわけじゃあないですが、持っていて損はない物ですよ!!（きっぱり言ってしまう私）

1人でも多くの人に遊んでもらいたいと、心から願う森本でありました!

そうそう、もうすぐ年末ですよね。来月号あたり、年末出血大サービスお年玉企画として、またまた大情報があるかもしれないぞ!みんな、期待しててね!　じゃーネ♡

**CD発売のお知らせ**

12／5　悪魔城ドラキュラ　ベストII
12／21　千両箱　平成4年版

マニア向け
ゲーム基板販売

# ソフトランド通信

[KONAMI]
A-JAX ……¥ 35000
エスケープキッズ ……¥ 78000
クォース ……¥ 20000
クライムファイター ……¥ 45000
クレイジーコップ ……¥ 12000
グラディウスIII ……¥ 35000
サラマンダ ……¥ 30000
サンダークロスII ……¥ 77000
パロディウスだ！ ……¥ 68000
㊕パンクショット(新品) ……¥ 38000
出たな!!ツインビー ……¥ 58000
シンプソンズ(新品) ……¥138000

[TAITO]
キック&ラン ……¥ 5000
タツジン ……¥ 40000
熱血高校ドッジボール部 ……¥ 7000
パラメデス ……¥ 8000
フリップル ……¥ 8000
ヘビーユニット ……¥ 10000
ルナーク ……¥ 10000
MJ-12 ……¥ 98000
嗚呼！栄光の甲子園 ……¥ 99000
熱血高校くにお君 ……¥ 10000
ウィッツ(新品) ……¥ 3000

[マージャン]
スーパー㊮版 ……¥ 70000
AV麻雀(デッキ付) ……¥ 80000
LD麻雀(デッキ付) ……¥120000

[NAMCO]
㊕KLAX ……¥ 4000
スプラッターハウス ……¥ 50000
ドラゴンセイバー ……¥110000
バーニングフォース ……¥ 98000
マーベルランド ……¥110000
ワールドスタジアム ……¥ 30000
源平討魔伝 ……¥ 30000
㊕ローリングサンダー2 ……¥ 90000
ランパート ……¥ 20000
マッピー ……¥ 15000
スーパーパックマン ……¥ 15000
ギャプラス ……¥ 18000
パックランド ……¥ 40000
ベラボーマン ……¥ 50000

[SEGA]
㊕M.V.P. ……¥ 39000
オーライル ……¥ 35000
コットン ……¥ 60000
コラムスII ……¥ 30000
ゴールデンアックス ……¥ 40000
サンダーフォースAC ……¥ 20000
㊕フラッシュポイント ……¥ 28000
エイリアンストーム ……¥ 45000
ブロクシード ……¥ 40000

[TECMO]
忍者龍剣伝 ……¥ 28000
雷牙 ……¥ 40000
ジェミニウイング ……¥ 25000

[CAPCOM]
エリア88 ……¥ 98000
サイドアームズ ……¥ 15000
虎への道 ……¥ 18000
マジックソード ……¥110000
大魔界村 ……¥100000
ワンダー3 ……¥139000
ストリートファイターII ……¥200000

[IREM]
エアデュアル ……¥ 38000
Xマルチプライ ……¥ 30000
イメージファイト ……¥ 30000
大工の源さん ……¥ 50000
ガンフォース ……¥ 60000
クロスブレイズ ……¥ 80000
R-TYPE II ……¥ 30000

[DATA EAST]
スタジアムヒーロー ……¥ 5000
㊕ロボコップ ……¥ 30000
デスブレイド ……¥ 99000
トリオザパンチ ……¥ 20000
カルノフ ……¥ 10000
ダークシール ……¥ 38000

[SNK]
業務用ネオジオ基板 ……¥128000
(中古ソフト、1本付)

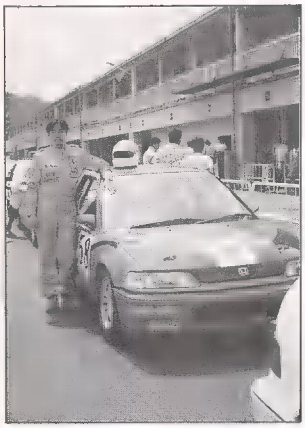
[その他]
コンバットライブス ……¥ 40000
V'BALL ……¥ 18000
ポンピングワールド ……¥ 20000
霊界導士 ……¥ 10000
ゼロウイング ……¥ 23000
原始島 ……¥ 25000
キックオフ ……¥ 15000
武田信玄 ……¥ 15000
ウルトラマン ……¥ 60000
WWFスーパースターズ ……¥ 70000

[ROMKIT]
㊕MJ-12 ……¥ 12000
ガンフロンティア ……¥ 30000
ドンドコドン ……¥ 5000
ルナーク ……¥ 20000
嗚呼！栄光の甲子園 ……¥ 15000
メガブラスト ……¥ 10000
ドラゴンセイバー ……¥ 20000
ワールドスタジアム'88・'89・'90 ……¥ 5000
球界道中記 ……¥ 15000
バーニングフォース ……¥ 8000
倉庫番 ……¥ 8000
マーベルランド ……¥ 20000
㊕ローリングサンダーII ……¥ 10000

その他 各種あり。

**消費税は別にかかります**

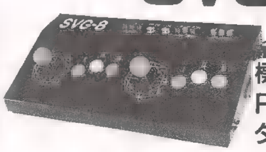
## ソフトランドレーシングチーム応援ありがとうセール!!



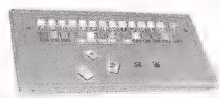
## 大特価

フリップル ……5,000円
ファイナルファイト ……90,000円
ガンディーラー ……5,000円
バルーンブラザース ……3,000円

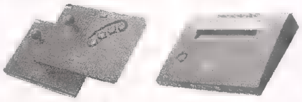
## SVG-8




標準タイプ ¥34,800
RGB専用タイプ ¥29,800

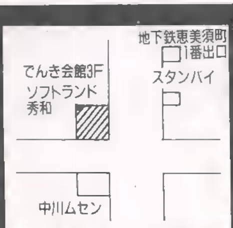


麻雀パネル(ハーネス付き) ¥12,000



家庭用ネオジオ ¥48,000

・商品のご注文は現金書留をご利用ください。
・代引きシステム(午後3時までにTELしていただくと次の日に商品が手元に届きます。




年中無休

ゲーム基板販売・輸出

# ソフトランド秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9(でんき会館3F)
営業時間 10:00〜19:00
資料の請求は62円切手2枚同封の上請求してください
TEL 06-649-7177
FAX 06-649-7222

# ミッキー

**地方から来る人はまず、地下鉄を探すべし！東京は地下鉄の走っていない所はないのだ!!**



## アルバイト募集

■時間AM10：00～PM11：00
（早番・遅番アリ）
■時給800円以上
■年齢18～25歳
■交通費支給
■ユニフォーム支給（ジャンパー）
■仕事内容はホール係
軽作業、相談に応じます。

## 投稿アイドル



キャラコン投稿者"井成さん"の素顔。
これからもよろしくね。

## 次号より"ミケのキャラ探"が始まるぞ

●美木丸ミケです よろしくの
過去の栄光を物語るゲームポスターだらけの美木丸タマの部屋に突然、やって来た、実の妹ミケ。
あっさり養女となり、またまた家族が増えた美木丸一家。果たしてこれからどうなるのか？
あらたな展開を予感しつつ一九九一年は暮れていくのだった。

企画「キャラクター探偵団」が始まるよ。略して"ミケのキャラ探"。
●毎回、右頁上に、ゲームキャラクターの写真が載ります。そのキャラクターの出てくるゲーム名をあててください。
●また従来の"キャラコン"は今後、課題となります。ミキ丸世界に合ったキャラクターを描いてください。（次号より開始）
"キャラコン" "キャラ探" 共に採用者計10名に㊙ゲームテレカをプレゼント。
●さて急に娘が3人になってしまった美木丸一家は無事に年を越せるのであろうか？突然、ミケが来訪した訳は「ライテスト」に書いてあるのだ。詳しくは先月号参照のこと。

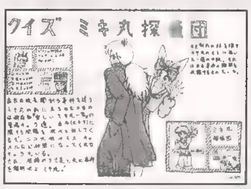
今月はポスターだし特にコメントはないよ。次の課題はポスターのミケバージョンを描いてきてね。ハガキ大は守ってね。




●北海道―J・I君―Ⓑ



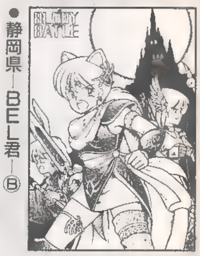

●宮崎県―かに玉男君―Ⓑ




●香川県―HELIOS君―Ⓑ



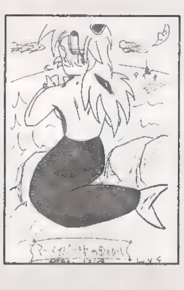

●静岡県―日吉君―Ⓑ



●静岡県―BEL君―Ⓑ




●熊本県―しま田★イ助君―Ⓑ



●静岡県―鈴木君―Ⓑ

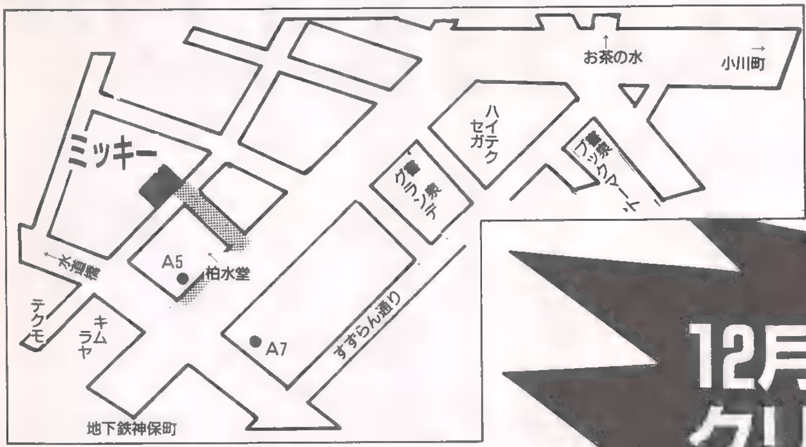



●栃木県―やまもと君―Ⓑ




「ミキ丸一家2周目」第20話　●作：みんく・いるかー右上のコピーに奥多摩や大島はどうなんだ！という突っ込みを入れないようにね。

地下鉄神保町駅A5出口より出て左折、
お菓子の柏水堂横を左折して直進すれば。




# ゲームコーナー

## 全台50円!!

# 12月22日、23日の両日 クリスマスチャリティ大イベントがあるぞ!!

チャリティがある！
新企画もある！
ミッキーの年末&新年
大企画だ。





12月22日、23日の両日
先着300名様にミッキー特製
チャリティセットをプレゼント。
今、見ているゲーメスト
1月号を必ず持参してね。




**確認印スペース**

このチャリティセットは現在、君の見ているゲーメスト1月号をミッキーに持参しなければもらえません(1人、1セット)。セットをもらった人には左のスペースにミッキーの確認印を押します。間違いのないようにしてください。

ゲームコーナー ミッキー
〒101 東京都千代田区
神田神保町1－16
☎03(3293)4852

新登場

# こ・こ・だ・け・の・話 スーパーFコン用ジョイスティック

〈CAPCOM〉
ストリートファイターII ……¥228,000
ファイナルファイト ……¥100,000
U.S.ネイビー ……¥100,000
マジックソード ……¥100,000
ワンダー3 ……¥148,000
ザ・キングオブドラゴンズ……¥198,000
クイズ殿様の野望……¥20,000
F-1ドリーム……¥13,000
無頼拳……¥10,000
カプコンワールド……¥18,000
〈IREM〉
トンマ……¥40,000
エアデュエル……¥40,000
大工の源さん……¥40,000
剣豪……¥45,000
ガンフォース……¥80,000
〈KONAMI〉
グラディウスIII……¥45,000
出たなIIツインビー……¥58,000
パロディウスだ!……¥65,000
グラディウスII……¥45,000
T.M.N.T. ……¥70,000
サンダークロスII……¥90,000

ファイナライザー ……¥6,000
マンハッタン24分署……¥10,000
トライゴン……¥60,000
〈TAITO〉
明日のジョー……¥13,000
地獄めぐり……¥20,000
達人……¥48,000
ダイナマイトリーグ……¥15,000
中華大仙 ……¥9,000
究極タイガー……¥22,000
サンダーフォックス……¥48,000
熱血高校ドッジボール部 ……¥7,000
エキサイティングアワー ……¥7,000
飛翔鮫……¥13,000
〈NAMCO〉
マーベルランド ……¥115,000
バーニングフォース……¥98,000
アサルト(P付) ……¥130,000
フェリオス ……¥120,000
〈ロムキット〉
バーニングフォース……¥10,000
マーベルランド……¥24,000
フェリオス……¥25,000
ローリングサンダー2……¥20,000

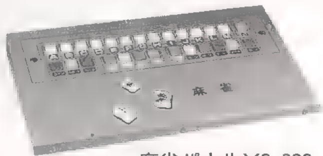
〈SEGA〉
D.J.ボーイ……¥45,000
エイリアンストーム……¥55,000
テトリス……¥25,000
忍……¥25,000
獣王記……¥22,000
クラックダウン……¥40,000
ボナンザブラザーズ……¥40,000
〈DATA EAST〉
ダークシール……¥25,000
スタジアムヒーロー ……¥8,000
シュートアウト……¥6,000
ワンダープラネット ……¥9,000
ドラゴン忍者……¥20,000
〈SNK〉
スカイソルジャー……¥15,000
ストリートスマート……¥30,000
ゴールドメダリスト……¥10,000
NEO・GEO各[redacted]
〈その他〉
ウルトラマン……¥68,000
スーパーバン……¥68,000
ハットリス ……¥5,000
アウトゾーン……¥35,000

スノーブラザース……¥18,000
JUJU伝説 ……¥35,000
ゼロウイング……¥25,000
コンバットライブス……¥23,000
スカイアドベンチャー……¥40,000
雷電 ……¥118,000
雷牙……¥50,000
U.S.ムスタング……¥25,000
ヴィマナ……¥70,000
ギャルズパニック……¥50,000
熱血硬派くにお君 ……¥7,000
ダブルドラゴン3……¥25,000
〈麻雀〉
トリプルウォーズ……¥13,000
麻雀学園 ……¥8,000
麻雀学園2 ……¥9,000
シティーラブ ……¥2,000
SリアルP2 ……¥9,000
麻雀鹿鳴館 ……¥8,000
ギャルの開花……¥15,000
ファンクラブ……¥13,000
麻雀放送局……¥13,000
麻雀シスターズ ……¥2,000

その他、在庫多数
不要基板高価買い取り



型番*SFJ-8*
***¥11,800***


麻雀パネル¥9,800

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF-8、SVG-8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用
■Fコン用
} ¥3,500

■パソコン用
■マークIII用
} ¥2,500



写真はRPS-8内蔵タイプです。

**標準タイプ SVG-8 ¥34,800**
**RGB専用タイプ ¥29,800**
ステレオキット
**RPS-8(別売)¥8,000**

## SF用ジョイスティックSFJ-8の特徴
☆樹脂と違い[redacted]のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
☆使用しているパーツは業務用のものでバツグンの耐久性と操作性を示します。
☆A・B・X・Yの連射ON/OFF付き。
☆トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付き。
☆連続的に連射スピードを変えられます。

●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
●新機種はさらに鮮明。
●カラー微調整がかんたんにできます。
●レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
●連射のスピードが調整できます。
●連射はすべてのボタン(6個)でできます。
●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
●配線はSAM規格。
●RGB21ピン対応。
●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
●ヘッドホン端子付き。
●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

| SVG-8 取扱店 | 関西地区 ソフトランド 秀和 ☎06-649-7177 |
|---|---|

# ハッピー商会
GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。
■お申込方法
■商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
■お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
■代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
■商品は到着後、1週間以内なら返品自由。なおその場合は、配送料はお客様負担です。
■3カ月間保証書付きです。
■アフターサービスは完全ですので安心してください。

# 年末特別大セール実施中！

**ナムコROM**
球界道中記……10,000円
デンジャラスシード……13,000円
ドラゴンスピリット……15,000円
バーニングフォース……13,000円
倉庫番DX……8,000円
ピストル大名の冒険……8,000円
マーベルランド……15,000円
未来忍者……10,000円
メルヘンメイズ……20,000円
ドラゴンセイバー……20,000円
ダートフォックス……25,000円
フェリオス……24,000円
ファイネストアワー……20,000円
オーダイン……20,000円
ローリングサンダーII……10,000円

**その他ROM**
R-TYPE……5,000円
天聖龍……5,000円
ミズバク大冒険……10,000円
MJ-12……10,000円
ロッドランド……15,000円
栄光甲子園……5,000円
ゆうゆのクイズでGOIGO!……5,000円
ルナーク……20,000円
ガンフロンティア……20,000円

**アイレムPCB**
エア・デュエル……30,000円
ジッピーレース……4,000円
ガンフォース……58,000円
スパルタンX……5,000円
パウンドフォーパウンド……25,000円
ビジランテ……8,000円
ロードランナー……5,000円
イメージファイト……25,000円
X・マルチプライ……25,000円
ドラゴンブリード……25,000円
剣豪……50,000円
最後の忍道……28,000円
クロスブレイズ……58,000円
覇沙夢……10,000円
R・TYPE……10,000円
R・TYPEII……28,000円

**SNK PCB**
アテナ……8,000円
怒号層圏……8,000円

**カプコンPCB**
ファイナルファイト……90,000円
エグゼドエグゼス……15,000円
F・1ドリーム……8,000円
トップシークレット……15,000円
バルガス……10,000円
1943……10,000円
アレスの翼……10,000円
サイドアーム……11,000円
戦場の狼……8,000円
大魔界村……88,000円
エリア88……90,000円
虎への道……15,000円
ブラックドラゴン……14,000円
魔界村……18,000円
U.S.ネイビー……100,000円
ラストデュエル……15,000円
ストリートファイターII……190,000円
マジックソード……100,000円
ラッシュ&クラッシュ……15,000円
アタックス……20,000円
戦場の狼II……90,000円

**セガPCB**
テトリス……23,000円
獣王記……18,000円
MVP……18,000円
アッポー……15,000円
エイリアンストーム……40,000円
ファンタジーゾーン……23,000円
サンダーフォースAC……18,000円
ベイルート……15,000円
モンスターレア……18,000円
ゴールデンアックス……45,000円
コットン……55,000円
DDクルー……90,000円
システム16B各種……13,000円
システム24……23,000円
スペースハリアー……65,000円

**タイトーPCB**
影の伝説……5,000円
中華大仙……5,000円
達人……30,000円
黄金の城……13,000円
ダライアスII（一式）……58,000円
ファイティングホーク……5,000円
究極タイガー……15,000円
スクランブルフォーメーション……13,000円
スラップファイト……8,000円
タイガーヘリ……8,000円
侍日本一……8,000円
トップランディング……50,000円
Dr.トッペル……8,000円
飛翔鮫……13,000円
ワードナの森……8,000円
アルカノイド……3,000円
レインボーアイランド……18,000円
ザインドスリーナ……10,000円
キャッスルオブドラゴン……8,000円
火激……5,000円
大旋風……23,000円
あしたのジョー……8,000円
カダッシュ……23,000円
バブルボブル……23,000円
チャンピオンレスラー……35,000円
タイトーFII……65,000円

**テクノスジャパンPCB**
ビーチバレー……8,000円
WWFスーパースターズ……50,000円
コンバットライブス……23,000円
西遊降魔録……5,000円
ダブルドラゴン……18,000円
〃 II……18,000円
〃 III……25,000円
熱血硬派くにお君……8,000円

**テクモPCB**
雷牙……25,000円
スーパーピンボールAC……25,000円
アルゴスの戦士……18,000円
スターフォース……15,000円
ワールドカップ'90……35,000円
忍者龍剣伝……25,000円
シルクワーム……10,000円

**データイーストPCB**
カルノフ……10,000円
ダークシール……28,000円
ロボコップ……18,000円
チェルノブ……23,000円
ヘビーバレル……15,000円
デスブレード……70,000円

**コナミPCB**
ゼクセクス……80,000円
エスケープキッズ……40,000円
グラディウスII……40,000円
パンクショット……18,000円
リングの王者……8,000円
A・JAX……25,000円
グラディウスIII……35,000円
サラマンダ……28,000円
シティボンバー……13,000円
トライゴン……50,000円
ファイナライザー……5,000円
出たな!!ツインビー……45,000円
パロディウスだ！……55,000円
サプライズアタック……13,000円
ハードパンチャー……35,000円
ウェックルマン……80,000円
コントラ……13,000円

**その他PCB**
クレイジークライマーII……13,000円
エアバスター……30,000円
ギガンデス……13,000円
スーパーバレーボール……20,000円
スノーブラザース……18,000円
テラクレスタ……7,000円
忍者くんII……8,000円
ハットリス……5,000円
ポンピングワールド……18,000円
ロボキッド……5,000円
ブラックハート……18,000円
ブラスアルファ……30,000円

**ナムコPCB**
ギャラガ88……35,000円
システムI……20,000円
システムII……70,000円
ギャラガ……5,000円
ギャプラス……13,000円
ディグダグ……5,000円
ドラゴンバスター……15,000円
ランパート……35,000円
ドラゴンスピリット……35,000円
源平討魔伝……20,000円
ローリングサンダーI……28,000円

**麻雀PCB**
花のももこ組……5,000円
麻雀刺客……15,000円
レディハンター……10,000円
スーパーリアル麻雀P-III……23,000円
〃 P-II……13,000円
バニラシンドローム……20,000円

## 3,000円均一麻雀
アイドル麻雀・ファンクラブ・麻雀夏物語・夏色麻雀・麻雀遊技・タロット麻雀・麻雀クリニック・掟・大霊界・七次元の妖精達・鹿鳴館・美女っ子学園・カメラ小僧
その他、いろいろあります。

## 8,000円均一麻雀
禁じられた遊び・レモンエンジェル・トリプルウォーズ・ねるとん牌鯨団・大予言・クラブ'90・華折鶴・華の舞
その他、いろいろあります。

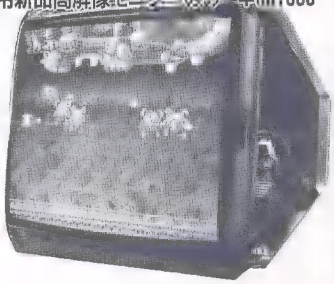
## 5,000円均一PCB
草野球・熱血高校ドッジボール部・ヒット＆ラン・ファイナライザー・怒・バトルフィールド・エクエリオン
その他、いろいろあります。

その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

## T-13，City18筐体（どちらも18インチ）の利点
※トップメーカー「SEGA」の純正品で極美です。
※材質はすべてスチール製、シルバーメタリック仕上げ。
※モニターはフレームごと簡単に、縦↔横変更できます。
※高解像モニター（新品・18インチ）も組み込めます。
※さまざまなパーツやパネルもすべて揃えておりますので当社ならご安心ください。
※もちろん親切、丁寧マニュアル付き。初心者からでもOK。
※全国どこでもお届けできます。
※とにかくブラボー。
※くわしくはTELにてASK、ASK US。
※お買い上げのかたにもれなく特別プレゼント中！

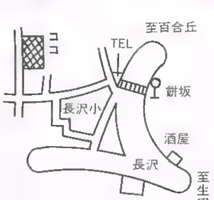
※City18筐体は左上写真、T-13筐体は右上写真
☆T-13：W･870　D･650　H･600　約60kg
新品モニターを組み込んだ場合　90,000円
中古モニターのままでの場合　50,000円
☆City18：W･580　D･720　H･1000　約60kg
新品モニターを組み込んだ場合　120,000円
中古モニターのままでの場合　80,000円
○当社に展示品がございますのでぜひご来社してTOUCH&PLAY!!
●連射PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円
●消磁器（モニターの磁気とり用）…10,000円

**各社コントロールBOXでも使用できます。**
**（ただしRGB端子付き、ケーブル別売り）**
※業務用新品高解像モニター（のみ）￥[illegible],000
（ゲーセンと同じモニター）
（もちろん縦置きOK）



## KIC'S 91
●A/ASタイプ（ビデオ/ビデオ・S端子対応）35,000円
●Bタイプ（RGB15，21ピン対応）29,000円
●C/CSタイプ（上記両方対応）38,000円
※S端子ケーブルは別売1,000円です。

## COMBO AV
●Vタイプ（ビデオ端子かRF対応）34,000円
●Rタイプ（RGB15、21ピン対応）29,000円
●VRタイプ（上記両方対応）36,000円
製作取扱説明ビデオ付
尚、自作キットは各5,000円引きになります。



小田急線百合丘駅下車、
聖マリアンナ医大行バス乗りかえ
餅坂バス停歩3分


# SUN CO., LTD.
# (有) サンカンパニー
〒215　神奈川県川崎市麻生区東百合丘2ー20ー11
TEL044(954)9459　FAX044(966)8287

# DOHJIN
## コーナー

担当：APAPA

没本の束が厚くなるにつれ、つらい気持ちになるけど、これも仕方のないこと。投稿規定を守ってないと、優先的に没るぞ。守れないってことは、通販事務処理能力にも疑問を持たざるを得ないってことで。

さて、もう12月ですね。冬コミ、みなさん準備は大丈夫ですか？ご招待があればご挨拶に行くつもりですが……。

### 投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選択時に不利になります。

①本のタイトル（判型・頁）
②発行者（団体）名と連絡先
③送料込みでの通販の値段および送金方法
④何月号に掲載を希望するか（例.○月号～△月号の範囲）
⑤通販はいつまで行うか（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

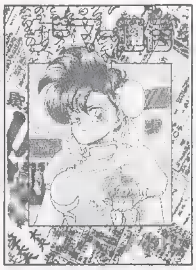
☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。12月20日までに届いたものは3月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなく。ないと没るぞう。

## 同人誌紹介!!

値段は送料込みです。

### ゲーマー通信スペシャル



共同組合アシキー発行、A5判82頁オフ、表紙カラー。

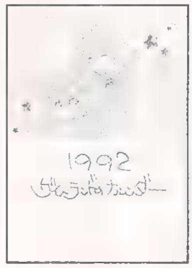
「ホビーからアーケードまで、ゲームならなんでも取り上げる本です。今回はストファイが多くなりました」

この本のストIIのネタが面白いのは、僕（APAPA）がストIIを好きだから、なだけではないと思う。ゲームを楽しんでる空気が気持ちいい。

通販は500円の無記名小為替＋210円切手で。

（〒491　愛知県一宮市大和町毛受字中屋敷66　真野香織）

### ゲームランドのカレンダー1992




W2G2CO発行、B5判14枚コピー、表紙特殊紙。

「趣味に走りまくったカレンダーです。先着20名様には、裏表紙にカラーイラストをお描きしますので（1キャラに限る）リクエストをどうぞ」

掲載の絵を見て買ってください。実用は十分に可能です。

通販は300円の無記名小為替＋宛名カードにて。

（〒314　茨城県鹿島郡常陸鹿島郵便局私書箱8号　迎夢達人）

### ゲームの殿堂 VOL.4




我楽多カンパニーズ発行、A5判196頁オフ。

「我楽多解散記念本。内容も過去最高の水準を誇ってます」

ギャグ＆シリアスの漫画メイン本。読みでは十分。

通販は無記名小為替2枚で1200円分にしたもので。

（〒379-22　群馬県佐波郡赤堀町西久保275-8　田中方「SCRAP」係）

### 宇宙ゲームがジンジン来る!!

プロジェクト・ブルードッグ発行、A5判36頁オフ。




「文章ギャグ中心という、ビデオゲーム本としては珍しい存在です」

笑えるギャグもあるが、気持ち値段が高い……のは送料の分があるからか。

通販は400円の無記名小為替＋50円切手にて。

（〒162　東京都新宿区弁天町9　卯月荘1　鈴木雅之）

### 因数分冊 VOL.1




因数分会発行、B5判58頁オフ。

「ビジュアル的な仕上がりで、読むより観る志向の本です」

マンガ・イラスト・フリートークと、まあ標準的作り。

通販は700円の無記名小為替にて。

（〒652　兵庫県神戸市兵庫区羽坂通4-1-1　414号　山口正和）

### DESPERATE



RISING FORCE発行、A5判100頁オフ。

「夏コミで完売し、再版しました。買ってくれる人がいると、とても嬉しひ……」

メインはジグラット君のファイターIIオリジナル漫画。

通販は800円の無記名小為替＋宛名カードで。

（〒211　神奈川県川崎市中原区宮内2971　酒谷岳史）

### GAME WORLD2 Game'sRevolution



おーい！吾作どん発行、B5判56頁オフ、表紙2色。

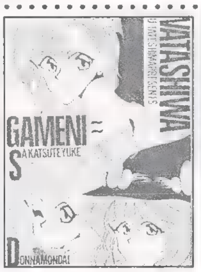
「テーマはありませんが、10人がんばって描きました！おまけにGAME WORLD I（B5判44頁オフ）付きデス」

家庭用ゲームネタのマンガ誌。おまけは奮発したね。

通販は500円の無記名小為替＋250円切手にて。

（〒192　東京都八王子市元横山町1-17-3　河野方）

### 私はゲームにハマったさね




独裁帝国発行、A5判24頁コピー。

「ぬりえが3つもあったりして自分でも悲しいですが、よろしければ買ってください」

家庭用＆カードゲームのイラスト＆トーク本。表紙の絵で好みかどうかを判断すべし。

通販は200円の無記名小為替＋175円切手ですが、まずは62円切手同封でお問い合わせを。

（〒254　神奈川県平塚市万田147-2　JCマンシヨン203　曽我洋子）

### MY DEAR



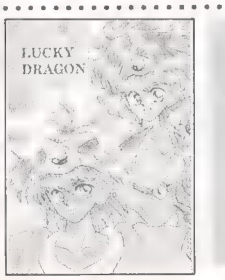

夢☆MILK発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。

シリアス半分、ギャグ半分のマンガ誌。全ページ、テーマはイース。

通販は600円の無記名小為替＋250円切手にて。

（〒311-14　茨城県鹿島郡旭村鹿田900-3　佐伯方「夢☆MILK」係）

### LUCKY DRAGON




COLORS発行、A5判44頁オフ、表紙カラー。

「美樹本るを個人誌。IV中心DQ本です。どうぞよろしく」

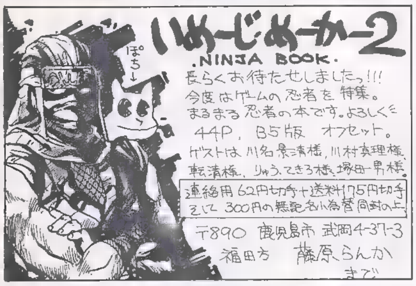
シンシアと男勇者のシリアスマンガがメイン。IIのマンガやギャグもあり。

通販は600円の無記名小為替＋62円切手＋宛名カードで。

（〒375　群馬県藤岡市岡之郷622-8　桜井方「LIGM」係）

※〇の星では同人誌の委託販売を行っています。詳しくは03(3293)9325まで。

# 伝言板





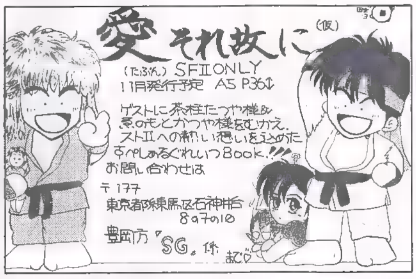
















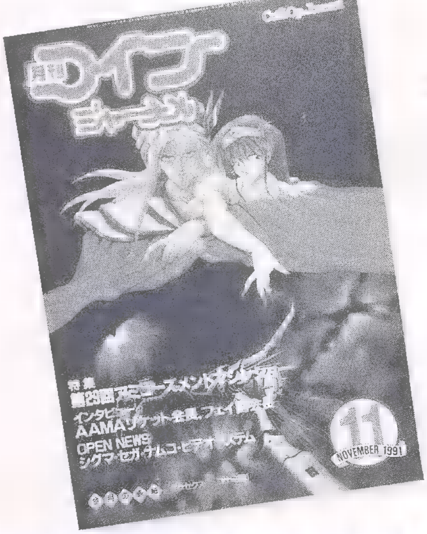







# これでキミもAM業界人だ!

**ゲームフリークの間で噂される幻の雑誌——"コインジャーナル"。今、我々の前に遂にその正体を現わした。**




⊙基板・筐体が欲しいキミは
(「中古機情報」でお買得機をみつけよう)

⊙新製品やインカム情報が知りたいキミは
(「ニューマシンインフォメーション」「ロケーション別業況」を読もう。

☆欲しい人は、1冊1240円税込 現金書留で出してね!



# なんですかで

## 1周年記念特別スペシャル超絶最高だよこの…

はよお C.LAN

はいどーも、C・LANです。ふと思えばこのコーナーももう1年になるんですねえ。これからも皆さんの罵倒の対象となるようがんばりますので応援してくださいネ♡

　ところでストIIの質問で、
①「春麗」の読み方
②「赤い波動拳」について
の質問が多いのでお答えしておきましょう。

　①は日本語読みなら「しゅんれい」、中国語読みなら「チュンリー」となります。しかし、もし仮に春麗が存在したとして、彼女に向かって「あ、しゅんれいだ」と言うのは失礼にあたります。だから（かどうか知らないが）、「チュンリー」と読む人のほうが私の周りには多いです。

　②ですが、単なるバグです。以前、驚異のコーナーに載ったのですが、質問が後を絶たないので今ここに活字となって再登場しているわけです。

　わかったかな。もうこの2つの質問はしないよーに。

Q　レゲーってなんですか。
（秋田県　もてぎんん君）

A　レゲーとは、ズバリ「レトロゲーム」の略です。要するにレトロなゲームってことだね。

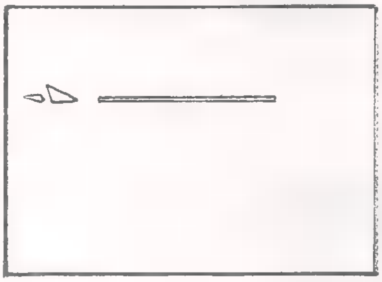
　え？わかんない？かみくだいて言えば、オールドゲームのこと。でもオゲーとは言わないので、ついうっかり言ってしまわないようにしよう。

Q　グラディウスなどで「レーザーワインダー」という言葉を目にしますが、この「ワインダー」というのはなんですか。
（愛媛県　NSRことT・M・君）

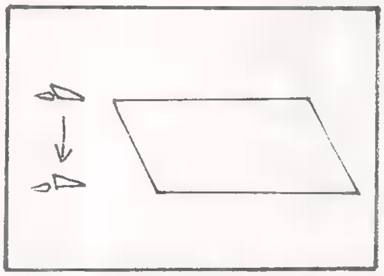
A　広範囲を攻撃するために、レーザーを撃ちながら移動することを「ワインダーをかける」と言います。

　これを使うことによって、障害物のすぐ後ろにある敵を倒したりもできます。

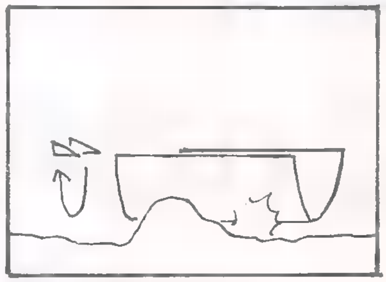
　ここで一つ注意するのは、レーザーの先端が障害物の上（下）を通過したらワインダーをかけるということです。でもそんなに難しくはないので、ぜひとも使えるようになりましょう。



普通レーザーを撃った場合。



ワインダーをかけると、こんなに広範囲に…。



うまくワインダーを使えば、岩ごしの砲台もこの通り。

Q　「エリア88」の3面のユニコーンの出し方がわかりません。おせーてください。
（栃木県　だいくの隆さん）

A　ユニコーンはおいしい。おいしいといっても一角獣の肉がうまいとかいうわけではありません。何とかシールドがついてしまうのです。

　出し方は木を全部撃つだけです。でも途中機雷に邪魔されたりするので結構撃ちもらしたりしがちです。

　あと、最初の木を見落としてしまって、あれ出ねーぞオイ！ということがあるので、3面がスタートしたらすぐに連射しながら左下へ行きましょう。

Q　魔界村のヨロイの出る場所を全部教えてください。
（愛媛県　さくらんぼ君）

A　全部で5カ所あります。
1面…レッドアリーマーの直前
2面…前半のブルーキラー地帯の下のほうの食虫植物のあたり
3面…後半の分岐点のはしごのあたりと、崖から遠くへ跳ぶ（下にレッドアリーマーがいる）
4、5面…なし
6面…初めの大男のいる段に登ってすぐのところ（普通に歩けば出る）

　ただし、ヨロイポイントにヨロイをつけた状態で触れると、ヨロイがはがれてもう出ないので注意してください。

　以上です。

### ネメシスお詫びコーナー

　先月の「ネメシス」についてですが、国内での入手は可能です。ただコナミでは厳重に禁止しているので、その販売ルートでは無理ということです。ネメシスを取り扱っている一部の業者の方々にご迷惑をお掛けしたことを深くお詫びします。

　また68版グラディウスは、パーツとしてシャープから取り寄せることができる、という指摘を頂きました。

質問のある方は、葉書か封書で、ゲーメスト編集部「なんですか」係まで。

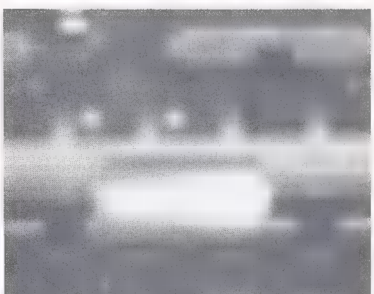
### なんですか？ワンダーランド

　今月は大問が3問です。

問1　「バスター」のメーカーと、1UPさせる方法は？（スコアによるエクステンド以外）
（出題：石井ぜんじ）

問2　「イシターの復活」のロケバージョンの名称とその面数は？
（出題：水島屋T・J・）

問3　この写真はあるゲームの自機のショットです。このゲームは？
（出題：おれ）



　さあがんばって解こう！締め切りは12月31日（当日消印有効）。住所、氏名、解答、ランク（あ、違うか）を明記して、「なんですかワンダーランド」係あてにお送りください。

　完答者には素晴らしい何かをあげます。

11月号の解答!!
問1　スーパーパン
問2　テトラヒドロ・アヤーノキシル・イソム・ラーアツノイド
でした。

　意外にも問2は正解者がかなりいました（というか、わかってる人しか送ってこなかったのかも）。

　問1は「ローリングサンダーII」のひっかけだったのですが、ひっかかってくれた人はあまりいませんでした。

　で、完答者は…
（和歌山県　児島史秀君）
だけでした。児島君にはグーでナイスな物をお送りします。

# We Love VGM! 43

ビデオ ゲーム ミュージック

## コナミレーベル・ファンの集い

# ファンも矩形波倶楽部も ノリノリやでぇ!!



前半の司会はベーマガでおなじみの山下章氏。スナッチャーのオープニングもひいてくれました。

10月26日、東京で「コナミレーベル・ファンの集い」が開かれました。

前半・後半の2部構成で、前半はゴエモン音頭のカラオケ大会にクイズ大会と、文字通りファンが参加して楽しむ内容でした。

後半は、このコーナーおめあての矩形波倶楽部のライブです。アーケードはもちろん、ファミコンやオリジナルの曲もあるのが矩形波の強み。

ちなみに、アーケードからは、グラディウス1面BGM、Farewell（グラIIエンディング）、そして新作ゼクセクス1面BGMといったところでした。

（AE86）



ユキちんこと森本ゆきえさん。MCでフナちゃんに振られてあせって（?）いました。



おなじみ古川スマイル。そういえば、ミッシェル古川改め"古川もとあき"だったんですねえ（知ってるか）。



フナちゃんこと船橋淳さん。MCは楽しかったです。



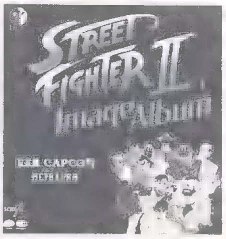
2階席からパチリ。入場無料でライブが聴けるとはなんてお得なんでしょう。行かなきゃソンだぜこりゃ。

# ちゃら子のDISC BOX



うう、寒い。寒さに弱い私は毎日コタツに入ってぬくぬくしています。
さて、この間部屋のお掃除をしたら古いレコードがたくさん出てきました。リターンオブビデオミュージックとかコナミゲームミュージックVol.1とか。今ではプレーヤーがないので聴けないけれど、なつかしいですねえ。
こういう、CDになっていないアルバム、すぐに廃盤になってしまったアルバムも聴いてみたい人がたくさんいると思うわ。ぜひ復活してもらいたいものですね。私はリターンオブビデオゲームミュージックのドルアーガの塔が大好きです。魔女サッカバスのテーマがお気に入り(57階と60階で聴けるよ)。
そして今月の最新アルバムは次のとおりです。

## ストリートファイターII イメージアルバム／アルフライラ




1991年11月21日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB-00075
¥2500（税込み）

1.ストリートファイターIIオープニングテーマ 2.リュウのテーマ〜日本〜 3.ケンのテーマ〜アメリカ〜 4.春麗のテーマ〜中国〜 5.ザンギエフのテーマ〜ソビエト〜 6.ブランカのテーマ〜ブラジル〜 7.ダルシムのテーマ〜インド〜 8.ガイルのテーマ〜アメリカ〜 9.エドモンド本田のテーマ〜日本〜 10.ストリートファイターIIエンディングテーマ

前評判が異様に高いストリートファイターイメージアルバムです。
その名が示すとおり、各キャラクターのテーマの曲をよりゴージャスにアレンジしたアルバムなのですが、そのキャラクターの民族色はあんまり出されていないので安心して聴けると思います。
ただ、どの曲もテンポが同じような感じなのでもう少しアップテンポにしてノリを良くしたり、スローテンポにして泣かせる仕上げにしてみたりしてもよかったのでは?
とにかく話[illegible]の1枚です。

1991年11月21日発売
キングレコード
CD：KICA-1048
¥3000（税込み）

みなさんお待ちかね、パーセレシリーズでグラディウスの登場です。
聴いたときはうーん、フュージョンぽいなぁ、とか思っ

## DEATH BRADE
## DATA EAST



1991年12月25日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB-00078
￥1500（税込み）

1.「偉大なる選択」Select 2.スタート～「肉体賛歌」（Stage 1～3） 3.「リングに舞う肉体」（Stage 4～6）～クリア 4.「自己とのあくなき闘い」（Stage 7） 5.「超絶死闘」（Stage 8） 6.「阿鼻叫喚」（Stage 9）～「敗者の叫び」GAME OVER 7.「涙と感動の共演者」Ending 8.「闘いの金字塔」Name 9.VOICE COLLECTION

最近のデータイーストは勢いがありますね。キャラクターの個性が人気の的だったデスブレイドが1タイトルのみでCD化されました。

まず目についたのが曲のタイトル。なんかプロレスのテーマ曲みたいで印象的です。曲のほうは、あくまで重厚で、鍛えあげた鋼鉄の肉体をVGMにするとこんな感じかなぁ。

もうひとつ、デスブレイドといえば忘れてはいけないのがボイスコレクションですよね。もちろん、しっかり収録されてるからご心配なく。

## MEGA SELCTION II
## G.S.M.SEGA S.S.T.BAND



1991年12月15日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB-00077
￥1500（税込み）

1.SPRINTER for SUPER HANG ON 2.BELLDEER WIND 3.AIR BATTLE for G-L. O.C. 4.EARTH FRAME G(Rhythm Retake Remix) for R360(G-L.O.C.) 5.TURBO OUTRUN MEDLEY for TURBO OUTRUN 6.TIME ATTACK for GP RIDER 7.WILDERNESS for GOLDEN AXE 8.SWORD OF VERMILION(Live Version) for VERMILION 9.POWER DRIFT MEDLEY (Live Version) for POWER DRIFT 10.BONANZA BROS. MEDLEY for BONANZA BROS.

S.S.T.BAND2枚目のベストアルバム、セガセレクションIIの登場です。

さすがにベストというだけあってライブなどで人気の曲がほとんど。おいしいところはバッチリという感じです。

今回もギターのテンポが心地よいです。S.S.T.BANDの曲はギターが前面に押し出されているものがけっこうあるので派手だよね。だからライブとかでも映えるのでしょうね。

セガセレクションIIはメドレーも3曲収録されているので聴いて損はないよ。

## パーフェクトセレクション グラディウス
## Nazo²プロジェクト



1.Introduction～King of Kings 2.Sand Storm 3.Crystal World 4.Cosmo Plant 5.Prelude of Legend 6.Into Hostile Ship 7.Farewell 8.Free Flyer 9.Challenger 1985 10.Try to Star 11.Burning Heat 12.Return to The Star

たのですが、後半はバリエーションに富んでいます。民族音楽調のものもあったりして。

全体を通して壮大な宇宙の広がりのイメージを受けましたね。私の大好きなグラディウスII、の曲も入っていたのでゴキゲン！

パーセレシリーズにこれからも大きな期待を抱いていますね。

## 日本物産がF1のスポンサーになったぞ!



おーっ。フロントノーズの真ん中に、ニチブツとは、イカスー。

業務用では麻雀ゲームでおなじみの日物が、F1のスポンサーになったのだ。

お相手は「チームロータス」。故コーリン・チャップマンが築き上げた、イギリスの名門チームである。

その昔は、新しい技術を次々と投入し、連戦連勝を誇っていたのだ。「黒い稲妻」、「走る棺桶」などと、恐れられたものだ。

エマーソン・フィッティパルディ、マリオ・アンドレッティなど名ドライバーが活躍し、最近では、中嶋悟、アイルトン・セナなどを育てたチームとして、がんばっている。

さて、その名門チームにスポンサードする日物だが、知ってのとおり、PCエンジン版「F1サーカス」「F1サーカス'91」が大好評。

もう、ここまできたら大型体感F1ドライブゲームを作るしかない!!

来シーズンのF1は、ロータス、そして日物に注目だ。

がんばれーっー

## 国内で最大級の都市型アミューズメントスペース誕生

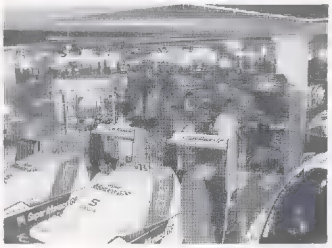
セガが、またやってくれました。映画興行の静活と共同経営で、大規模アミューズメント施設をオープン。その名もセガ・ワールド・コスパル。

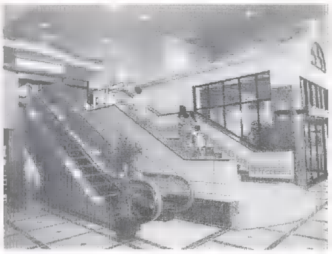
こいつの広さが、並じゃない。3階建てのビルに、AM施設がギッシリ。1階から2階がパチンコを含めたセガ・ワールド。セガの大型体感ゲームや、メダルゲームが楽しめる。3階には、ボウリング場とカラオケボックス。

まさに、僕たちのために作られたような、ゲームパラダイス。住所は、

静岡県七間町4-2
アミューズメントビル
コスパル

こいつぁーいくっきゃねー。


おーっ。ハイカラだぜ。


見なれたゲームがいっぱいあるね。

## 「ストII世界大会」実現なるか!?

ビッグな情報が飛び込んできたぞ。なんとアメリカで、大規模なストII大会が開催されるのだ。場所はカリフォルニア。そこで地区予選が行われる。なんと、その予選の景品がストII筐体!!豪華すぎる…。そして予選の上位16人で、サンディエゴの決勝大会が行われるのだ。

くわしいことは、まだわかっていないが、これを聞いてゲーメストが黙っているわけはなーいっ。香港でも全国大会が行われ、チャンピオンが決まっているそうだし、こうなればワールドチャンピオンシップも夢じゃないぞ。あとはヨーロッパで、どれだけ盛り上がるかだ。

ただ、本家は日本。ジャパニーズ・プレイヤーを除いてワールドウォーリアーとは言わせないぜ!みんなもそう思うだろ?

だからゲーメストでも、できるかぎりのことはするつもりだ。みんな続報を待っていてくれ!!

## あのカネコがお店を開店した!! その名も「フロントロウ」

あのエアバスターや、ギャルズパニックで有名な金子製作所が、お店を開いたぞ！
店の名はフロントロウ。店名からもわかるとおり、モータースポーツ関係のスペースもある。当然、ビデオゲームや、メダルゲームも設置されている。ほかにも、喫茶コーナーもあったりして、ゲームファンだけでなく、より多くの人が楽しめることうけあいだ。場所は、東京都保谷市ひばりが丘3-7-10ミヤザキ興産ビル1階
西武池袋線ひばりが丘駅北口、徒歩2分。
とにかく一度、行ってみよう!!

## ゲームコーナーミッキークリスマスチャリティー大イベントのお知らせ

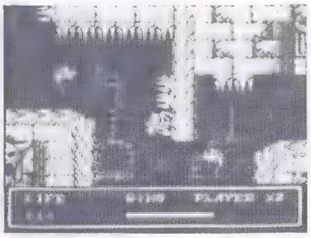
おなじみ神田のミッキーにて12月22日、23日の両日、先着250名様に特製ミッキー袋入りチャリティセットをプレゼントします。
チャリティですので備え付けの募金箱にお気持ちの金[illegible]をおねがいいたします。
なお、いただいたお金は「交通遺児奨学基金」に全額、寄させていただきます。
セットの内容等については本誌の「ミッキー」広告を見てください。けっこういいものが入っていてお得ですよ。
'92年もゲームコーナーミッキーをよろしくね。

## あのマジックソードがスーファミに移植！

カプコンゲームのスーファミソフトといえば、ストIIの発売が待ちどおしいよね。けど、それより一足先に発売されるのが業務用CPシステム第11弾のマジックソードだ。
あの美しいグラフィックがスーパーファミコンで蘇る。どんな仕上がりになるかは発売されてからのお楽しみ。
そしてもう一つ。ファミコン版レッドアリーマーIIだ。これはゲームボーイ版では有名だよね。ファミコン用にスケールアップして登場だ！
2つとも、来春発売予定なので、それまで貯金だ！



みんな覚えてるかなーっ。マジックソード。



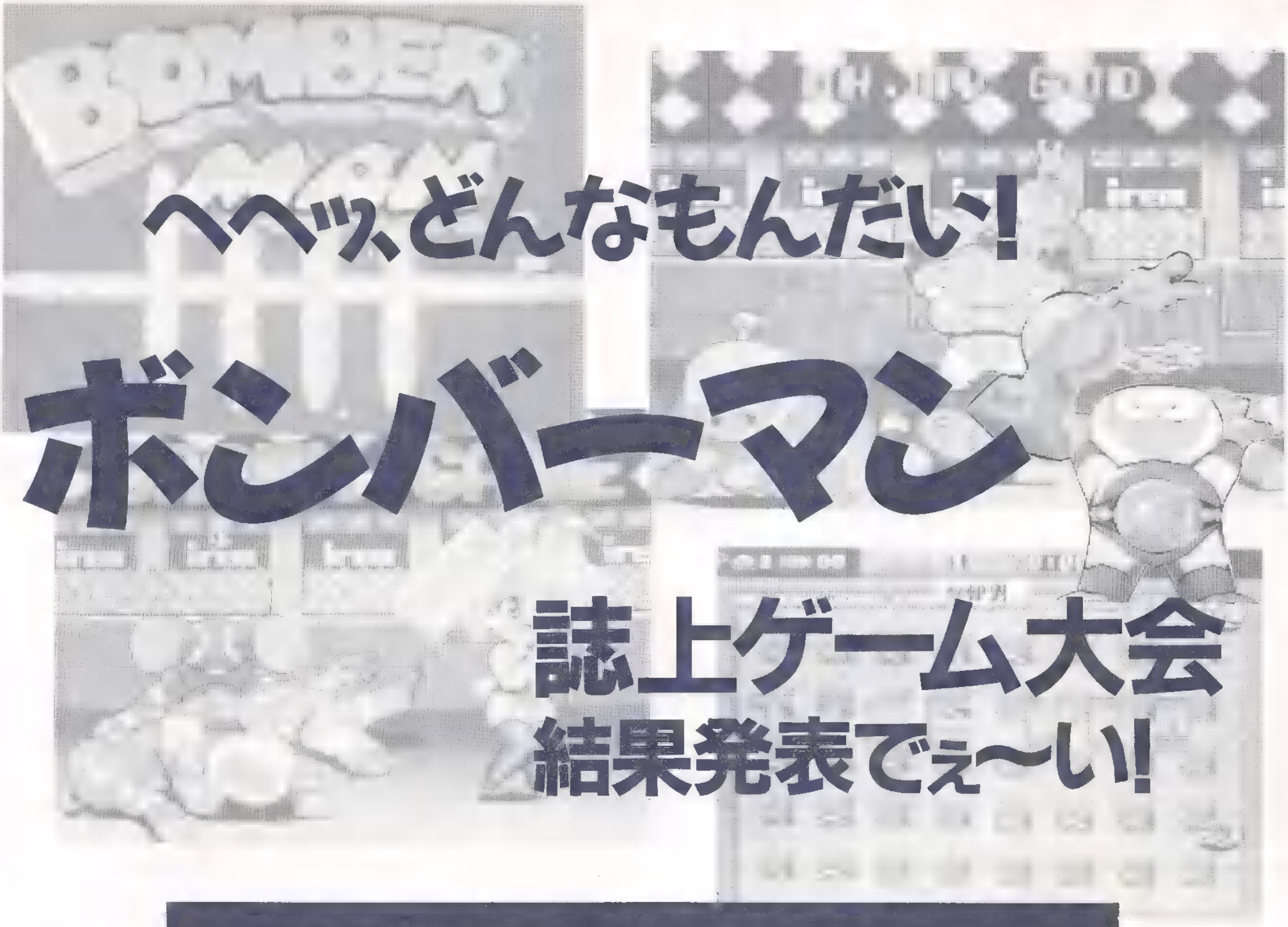
なかなかのできだぞ。レッドアリーマーII。

## ランパートがスーファミになった

シブ好みのアナタに、うれしいお知らせ。あのランパートをコナミがスーファミで出してくれるのだ。
スーファミ版では4つのシナリオに全26ステージあり、現代戦をモデルにした練習シナリオから、メルヘン、ファンタジー、戦国武将と、バリエーションも富んでます。
シューティングとパズル、シミュレーションの要素をあわせ持ったこのゲーム。この冬じっくり取り組んでみるのには、けっこう最適かもしれない。







# へへッ、どんなもんだい！
# ボンバーマン
# 誌上ゲーム大会 結果発表でぇ〜い！

巷の破壊狂たちを盛り上がらせていたボンバーマン！インカムも絶好調でまだまだ走り続けているが、ここいらでちょっと「ボンバーマン誌上ゲーム大会」の結果発表としゃれこもうじゃないか！

**寸 評**

●応募総数は10万24通！み、みんながんばってくれたんだね。

応募者の平均レベルは異常に高くてなかなか感動があった。一人で何通も応募してきてくれた人もいて、ただならぬ気合が感じられたぞ！

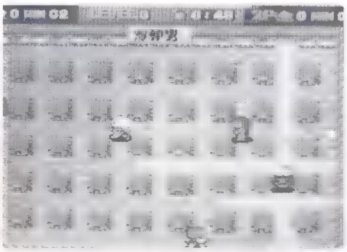
**1P部門**

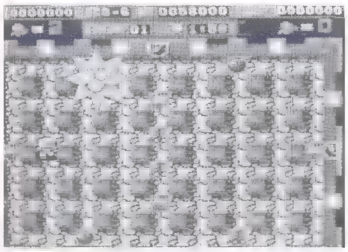
1位 8,082,000(ALL 残1)UYK㊙くん(京都)
2位 7,015,700(ALL)R一?♪くん(愛媛)
3位 3,854,900(残0)PIA-JAN くん(愛媛)

※その他、入賞者は、1週間でこれだけ。青いTRIくん(群馬)、せめてクリアしてから送れっ。Ⓟ。くん(秋田)、みすてないでGOOD一Pくん(豊島区)だ。

**2P部門**

な、なんと申請者なし！これはなぜなのだ。みんな、実は孤独にハイスコアを狙っているわけだ。





**さて、賞品はだね…**

1位 チャンピオンポロシャツ&POP&ポスター&スーパーR一タイプテレカ
2位 Tシャツ&POP&ポスター&スーパーR一タイプテレカ
3位 Tシャツ&POP&ポスター&ステッカー

⬆どうだ！「ああっ、申請しときゃよかった」と思った君、もう遅いね。そのほかの入賞者にもステッカー&??を送るから安心してね。

え？プレゼントがせこい？

# 1月号プレゼント

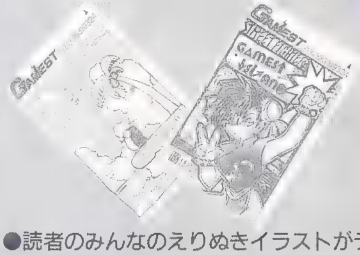
チミィー！見る目がないよ！

## 1 データイースト提供バットマンTシャツ（3名）



●夜のバットマンをめざせ！イヨッ！三振王！

## 2 Newアイランドテレカ（5名）




●読者のみんなのえりぬきイラストがテレカになった。

## 3 ゲームシティOZ提供クラックス基板（2名）



●大量に提供していただいたので、これからバンバンいきます。

## 4 SNK提供NEO・GEOメモリーカード（10名）



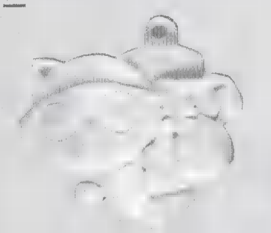

●これを持って町を闊歩だ。イヨッ！メモリーボーイ！

## 5 おなじみ生写真（3枚1組10名）




●やっぱりナマが好き！

## 6 ミルコンズ提供パロネコキーホルダー



●どこにも売ってないぞ。彼女へのクリスマスプレゼントはこれだ！

## 7 アミューズビデオ米子提供雪だるまちゃんダッシュボードライト（4名）




●ダッシュボードの中を僕だけの雪だるまちゃんがてらす。

※ごめんなさい。ストII増刊のプレゼント発表が間に合いませんでした。来月号は必ず載せます。

## プレゼント希望の人は

12月25日までに、26ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オット、切手をはるのも忘れないこと。

### ☆締め切り

12月25日の消印のあるハガキまで有効。

### ◇当選者発表

ゲーメスト1月30日発売3月号誌上にて。

## 当選おめでとう　11月号プレゼント　当選者発表

①ボークス提供フィギュア
½カイ
（北海道）　草刈大祐君
（神奈川県）　新井規弘君
½ギル
（長野県）　滝沢　修君
（大阪府）　真鍋一摩君
⅛景清
（愛知県）　伏見昭宣君

②カプコン提供
ファミコン&ロックマン3カンペンケースわんぱくダック夢冒険
（鳥取県）　加藤弘晃君
チップとデールの大作戦
（福岡県）　野口賢一君

③セガ提供ソニック・ザ・ヘッジホッグセット
（北海道）　網野伸昭君
（東京都）　中村友紀君
（福井君）　百成　一君
（岐阜県）　大澤美幸さん
（大阪府）　藤井丈司君

④SNK提供メモリーカード
（宮城県）　黒崎大二郎君
（千葉県）　盛永秀樹君
（静岡県）　高須晴彦君
（大阪府）　椎葉智志君
（高知県）　弘田　功君

⑤ヒーローコミュニケーションズ提供コブラテレカ
（北海道）　川田恭久君
（福島県）　野地吉則君
（埼玉県）　急式孝幸君
（東京都）　岩木孝司君
（静岡県）　浅田　誠君
（新潟県）　横田友紀君
（愛知県）　川本竜也君
（愛知県）　出口賢次君
（富山県）　竹島正浩君
（大阪府）　永田智枝さん

⑥SNK提供NEO・GEOポスター
（北海道）　西嶋靖智君
（岩手県）　阿部正輝君
（千葉県）　渡辺拓也君
（埼玉県）　興野伊佐夫君
（新潟県）　大刀川慎也君
（愛知県）　古橋直樹君
（大阪府）　貴柳寿寿桜君
（兵庫県）　森本越己君
（広島県）　水戸清治君
（福岡県）　神尾信也君

⑦カプコン提供超魔界村テレカ
（茨城県）　中北智久君
（千葉県）　井上隆之君
（静岡県）　安達裕一君
（新潟県）　河野邦彦君
（兵庫県）　小杉健児君

# ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

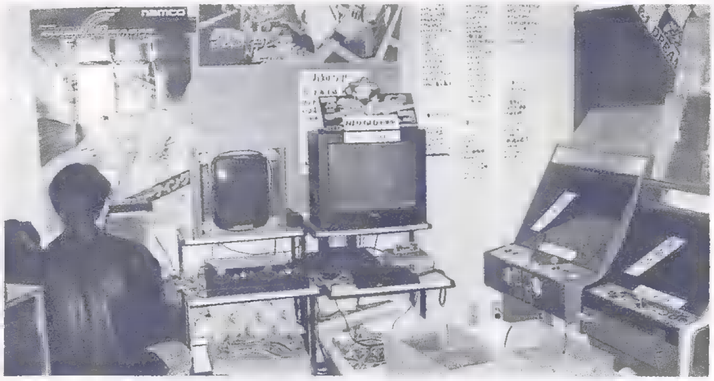
## TMゲームクラブ

各種コントロールボックスも下取りを開始しました。

下取り適用機種
- ❁KIC'S91(A)(C)タイプ
- ❁シグマAV(9)(999)(2001)
- ❁SVG-8(標準)タイプ
- ❁KIC045DX(A)(C)タイプ

以上の下取り価格は電話でお願いします。

基板で遊ぶための最低条件は、まず下記の写真のコントロールボックスが必要になります。それぞれ違った特長を持っていますので自分に合った商品を選びましょう。次は基板ですがコントロールボックスと基板の間につけるケーブル(ハーネス)が必要です（このハーネスは基板とコントロールボックスに合わせて当社でお作りしています)。ゲーム基板自体はむき出しですがグラスファイバーという素材でできていますので素人の方でも使い方を間違えなければ半永久的に維持も可能です。
これから始めるかた、お電話お待ちしています。

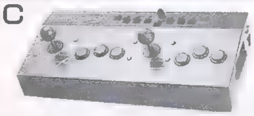



- ☆OLDゲームからNEWゲームまで基板在庫3000枚以上。
- ☆基板はすべて品質万全。2度のチェックで故障はほとんどなし。
- ☆価格もどこの店よりも安い低価格。基板の買い取りもいたします。
- ☆新製品も（コナミ・ナムコ・ジャレコ・セガ・カプコン）その他との取り引きがありますので発売日に即入手可。
- ☆これから基板を始めるかたでも懇切丁寧にアドバイスいたします。
- ☆基板の修理もサポート体制万全です。他店で買われた商品でも可。

## TMゲームクラブでは全基板激安価格にて販売中

| | | | |
|---|---|---|---|
| RタイプII…………¥25,000 | 獣王記…………¥38,000 | ドラゴンセイバー …¥115,000 | マーベルランド………¥93,000 |
| オーダイン…………¥93,000 | セイントドラゴン……¥33,000 | ドラゴンスピリット…¥45,000 | 未来忍者…………¥93,000 |
| オーライル…………¥18,000 | 天地を喰らう…………¥93,000 | バンダイク…………¥48,000 | 妖怪道中記…………¥25,000 |
| グラディウスIII………¥43,000 | テトリス…………¥38,000 | ピストル大名の冒険…¥40,000 | ストリートファイターII(新)…¥228,000 |
| コラムスII…………¥10,000 | 出たな!! ツインビー…¥50,000 | フラッシュポイント…¥10,000 | その他3000枚以上 |

### KIC



KIC'91　6ボタン対応は¥2,000高
- Ⓐビデオ端子　¥35,000
- ⒷRPG･21P､15P　¥29,000
- ⒸⒶ＋Ⓑ両方　¥38,000

### シグマ

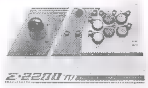



上下80
左右40ミリ

- AV-2001(ステレオ)　¥25,000
- AV-9(モノラル)　¥20,000

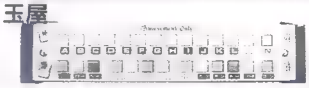
㊟Σ2200ターボは別売です。
AV2001のほかにシグマ2200ターボをご使用ください。

### シグマ




- Σ2200ターボ　¥12,000
- メガドライブコード　¥3,000
- PCエンジン用コード　¥2,000
- パソコン用コード　¥1,500
- Fコン用コード　¥2,000

### 玉屋

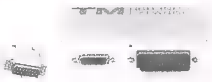


麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル　ハーネス付
画面反転機能付　¥8,000

### TAMAYA GAME CLUB会員募集中！

- 入会のかた全員にテレカ、またはポスターなどプレゼント。
- 絶対お得なクーポン券により標準価格からさらに割引いたします。
- 価格リストや新製品などの会報も送付いたします。
- 会員のみの[illegible]基板プレゼントコーナーもあります。
- 今後イベントなども企画しています。
- 会員カードを全員に発行します。このカードはクーポン券がなくても¥3000の割引ができます（基板のみ）。
- 資料販売リスト希望のかたは62円切手2枚同封の上玉屋GM係まで。

### 玉屋



TMRGBエキスパンダTMゲーム
- TMエキスパンダ　¥14,500
- MSX･アダプター　¥2,500

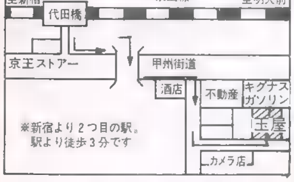
(新型は､ヘッドフォン端子付)

### 求人募集

職種：サービスエンジニア
年齢：20歳以上
詳しいことはお電話でお問い合わせください。

12月27日〜1月5日は休業いたします。

ショールームにて展示販売中
新宿より京王線普通電車で7分




営業時間　AM10:00〜PM7:00(平日)
AM10:00〜PM5:00(日､祝)
定休日毎月第2、3日曜日

PCBエキスパンダ・15Pしかない15kHz対応モニターに21Pを増設。21P入力端子には、同期分離回路内蔵。15Pでは、同期のとれなかった基板等が鮮明に映ります。15P・21P自動切換
※MSXのみ別売MSXアダプター¥2,500が必要になります。

振込先　松沢信用金庫代田橋支店　(普)0196301
TMゲームクラブ

ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店してください。
基板の予約も受付しています。
基板の価格は常に変動していますので、電話で確認の上注文してください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

基板販売のトータルアドバイザー
# TMゲームクラブ
## 株式会社 玉屋

〒168 東京都杉並区和泉2－1－26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

## ゲームランドキンコンカン ☆=7

宮城県仙台市若林区土[redacted]45-3 ☎(022)268-9498

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 2,163,600 | かきあげ弁当もうけ! -MAO(わ) | 2-6 大吉 1UP×4 |
| 2 | ザ・キングオブドラゴンズ | 4,917,400 | RINN | ALL 残×1 ELF |
| 3 | ボンバーマン | 1,076,300 | あぶそぅぶ(べ) | 5-5 |
| 4 | ボンバーマン (1P対戦) | 7面クリア | CRUSHER-MEW(み) | 8面目 |
| 5 | ドンブル | 14,140,980 | あぶそぅぶ(べ) | ALL 残×1 |
| 6 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,520,900 | DIO | ALL タルのがし PB×22 |
| 7 | SDガンダム | 2,068,200 | あぶそぅぶ(べ) | ALL 残×1 |
| 8 | WWFレッスルフェスト | | | |
| 9 | スターフォース | 4,675,700 | CYDER-RYO(努) | RD-35 |
| 10 | バーディトライ | -44 | 渡辺君とMEW(み) | 2P合計 -23と-21 |

## プレイランドアタック

宮城県仙台市宮城野区萩野町4-5-41 ☎(022)235-8794

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII (リュウ) | 1,383,500 | 高橋由美子教祖 伏龍 | 1コインオール P×21 |
| 2 | ストリートファイターII (ケン) | 1,357,500 | ハゲ松 | 1コインオール P×21 |
| 3 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,486,000 | ドリームのスパるだけ夫 | 1コインオール P×21 |
| 4 | ストリートファイターII (ブランカ) | 1,371,900 | Y.U | 1コインオール P×21 |
| 5 | ルースターズ | 1,460,000 | 電子工高 空手道[redacted] 川越 | 1コインオール P×21 |
| 6 | ストリートファイターII (ダルシム) | 1,473,600 | ドリームのスパイ | 1コインオール P×ALL |
| 7 | ストリートファイターII (ザンギエフ) | 1,348,400 | ハゲ松 | 1コインオール P×21 |
| 8 | ストリートファイターII (春麗) | 1,411,800 | Good PERS ONALITY | 1コインオール P×ALL |
| 9 | ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ) | 5,152,700 | ドリームの 心配担当 | 1コインオール P×ALL |
| 10 | SDガンダム | 2,071,950 | ドリームの おにぎりくう夫 | 1コインオール |

## プレイランドファンタジア&バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ ☎(0184)24-5278

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴィマナ(1P) | 6,257,180 | CBX | 5-5 480% |
| 2 | ウルトラマン(1P) | 843,500 | 土だ!知彦 | 1コインALL |
| 3 | 出たな!!ツインビー (1P) | 2,756,400 | 土だ!知彦 | 2-3 |
| 4 | ラッドモビール | 残32秒 | あずま | ノーワープALL 1位ゴール |
| 5 | ファンタジア ストII対戦四天王 | 地獄の4人抜きできる人まってます。 | その場に4人全員いないと意味ないけど | とりあえずカウンターへ。 |
| 6 | ストリートファイターII (ガイル部門) | 1,523,300 | 夏塩同好会燃太郎 大佐 | タル・3万1ミス 爪×3 |
| 7 | サンダードラゴン (1P) | 3,944,700 | JORI | St.8 |
| 8 | エイトマン(1P) | 244,200 | 8M(A)N-HMS | 1コインALL |
| 9 | タイムトラベラー | 890,820 | いぬおとこ | 1コイン 2552年 |
| 10 | ゼクセクス | 857,400 | ポケナスデモ(殺) NORI | St.7 |

## ゲームブティックジャック&ベティ ☆=14

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,067,300 | GIN | 7面 |
| 2 | SDガンダム | 2,061,600 | GIN | ノーマル4機設定 1コインALL(連) |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)(クレリック) | 1,992,400 1,829,200 | IKKYU IKKYU | 1コインALL 1コインALL |
| 4 | ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)(ドワーフ) | 3,576,200 1,703,500 | NOP-CPS(み) SET | 1コインALL 1コインALL |
| 5 | ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード) | 3,019,300 | Mr.つよし君に捧ぐ JB'S(注) | 1コインALL |
| 6 | ザ・シンプソンズ (リサ)(ホーマー) | 165,000 158,300 | ZAÔ-HIR ZAÔ-HIR | 1コインALL 1コインALL |
| 7 | ザ・シンプソンズ (バート) | 167,200 | ZAÔ-HIR | 1コインALL |
| 8 | ストリートファイターII (ケン)(ガイル) | 1,443,500 1,437,100 | KZY MTJ-赤龍P | 1コインALL 1コインALL |
| 9 | ストリートファイターII (E・本田)(春麗) | 1,420,500 1,441,000 | MTJ-電龍明恵P NOP-CPS(み) | 1コインALL 1コインALL |
| 10 | ドリフトアウト | 16ポイント | TSR | |

## ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | GPライダー(AT) | 0'44"80 | GRT会長-(も) | 105ポイント ノーマル設定 |
| 2 | ストリートファイターII (リュウ) | 1,329,700 | Akichan♡ | ALL ノーマル設定 |
| 3 | ストリートファイターII (ケン) | 1,307,300 | Akichan♡ | 同上 |
| 4 | ストリートファイターII (ダルシム) | 1,189,000 | 爆炎の従服者D.S | 同上 |
| 5 | ストリートファイターII (春麗) | 1,421,000 | ZEO | 同上 |
| 6 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,291,600 | Akichan♡ | 同上 |
| 7 | ストリートファイターII (E・本田) | 1,406,300 | 玲衣ちゃん元気ィ? AKI | 同上 |
| 8 | スパイダーマン(1P) (連) | 231,890 | RMC-SHO | 1コイン |
| 9 | ギャロップ(連) | | | 1コイン4面 ノーマル設定 |
| 10 | | | | |

# めざせハイスコア!!

個人申請の方へ、12月のスコアしめきりは12月23日で消印は24日有効となります。それというのも年末進行のために12月中に集計を終らないとOUTなのです。(担当)

## NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 851,500 | KAN | ノーマル |
| 2 | サンダードラゴン | 1,661,700 | KAN | ノーマル 6面 |
| 3 | SDガンダム | 945,350 | AVG-WAR | ノーマル 6面 |
| 4 | ポラックス | 1,318,500 | KAN | ノーマル |
| 5 | ストリートファイターII | 1,417,400 1,416,400 | SGTα-RYU SGTα-RYU | リュウALL ケンALL |
| 6 | ストリートファイターII | 1,333,400 1,375,600 | JAF-EL-MYM ?????の人!!誰?? | 春麗 ALL ガイル ALL |
| 7 | ストリートファイターII | 1,214,800 1,327,200 | 某校の生徒会副会長 エ●モンド中村 | ザンギエフ ALL E・本田 ALL |
| 8 | ストリートファイターII | 1,357,100 1,296,500 | キングオブゴリ C.S | ブランカ ALL ダルシム ALL |
| [redacted] | ザ・キングオブドラゴンズ | 1,803,700 1,809,000 | 熊ちゃん KAN | ファイター ALL クレリック ALL |
| 10 | ザ・キングオブドラゴンズ | 2,567,900 1,898,800 | とり頭 もりと | ウィザード ALL エルフ ALL |

## ハイテクセガ青森&新町 ☆=9

青森県青森市[redacted]町1-8-10 ☎(0177)34-3737

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スパイダーマン | 557,020 | ジュネサブマリナーオナ自慰-あたたち | サブ・マリナー クリア |
| 2 | スパイダーマン | 554,290 | バカベンキャット-あたたち | B.CAT クリア |
| 3 | スパイダーマン | 587,800 | ら、らんぱーとがきえた!! ばたーけん | スパイダー クリア |
| 4 | スパイダーマン | 552,390 | 大西結花ちゃん F.C. | ホークアイ クリア |
| 5 | クイズクエスト | 5,410,000 | ばたーらんばくえす とけん | クリア 97% |
| 6 | サンダードラゴン (連)なし | 10,000,000+α | DGRSネッシー君、マン湖からこんにちは | ステージ18 |
| 7 | ザ・キングオブドラゴンズ | 3,199,200 | 3分間漂流記-あたたち | ウィザード クリア |
| [redacted] | タイムトラベラー | 748,620 | やっぱり今もタイムギャルがやりたいS・C | AD 1350 6面 |
| 9 | D.D.クルー | 391 | 3分間漂流記-あたたち | F・F クリア |
| 10 | ターボフォース | 1,251,100 | これが最後だ!!(笑) | 2-4 |

## プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,156,000 | 高田さん | 2-1 |
| 2 | WWFレッスルフェスト | 7 | (事) | ロイヤルランブル |
| 3 | ブロックブロック | 94,320 | (事) | ノーマル R12 |
| 4 | SDガンダム | 265,800 | サワ | 4面 |
| 5 | スターブレード | 288,500 | (事) | First Credit |
| 6 | ザ・キングオブドラゴンズ | 3,119,900 | ATM | ALL WIZARD |
| 7 | サンダードラゴン | 2,936,900 | めしや | 7ボス |
| 8 | 闘神人ブレイザーズ | 46,880 | XESEX | 3-2 GLEN |
| 9 | サンダークロスII | 2,305,100 | 薬屋さん早くやめてゲーム屋さんになって | 3-6 |
| 10 | タンブルポップ | 242,800 | 八戸高校のおちこぼれ W・T・O! | 5-1 入りたてポップ |

## ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII (1P) | 1,434,600 | Y.S. | ALL PB×21 ブランカ |
| 2 | ストリートファイターII (1P) | 1,387,200 | YDL | ALL PB×21 ザンギエフドロー×9 |
| 3 | シンプソンズ(1P) | 151,500 | ヤクルト君 (沼) | ALL バート 2P専用 3人 |
| 4 | SDガンダム(1P) | 460,300 | LEFT | 5面 |
| 5 | ギャロップ(1P) | 331,630 | HULOT | 1-E 5面 |
| 6 | サンダードラゴン(1P) | 3,500,600 | Y.S. | 8面ボス |
| 7 | エイトマン(1P) | 164,700 | ヤクルト君 (沼) | 4-2 |
| 8 | エイトマン(1P) | 147,600 | LEFT | 4-2 |
| 9 | ゼクセクス(1P) | 950,700 | バスタード小松 | 7面(最終面) |
| 10 | ゼクセクス(1P) | 777,100 | ヤクルト君 (沼) | 6面 |

## プレイシティキャロット旭川店 ☆=15

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,446,900 | ARIS | 2-2 1コイン |
| 2 | ギャロップ | 913,040 | ARIS | 2-E 1コイン |
| 3 | SDガンダム | 987,750 | PIA | R-6 (連) 1コイン |
| 4 | ザ・キングオブドラゴンズ | 1,791,000 | ELF-Z-NEI | 1コインオール ファイター |
| 5 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,664,900 | ARIS | 1コインオール タルのがし |
| 6 | ストリートファイターII (ケン) | 1,503,400 | ARIS | 1コインオール タルのがし |
| 7 | ストリートファイターII (リュウ) | 1,509,500 | ARIS | 1コインオール バルログのがし |
| 8 | ストリートファイターII (春麗) | 1,406,300 | SHADOW-K.T | 1コインオール オールP |
| 9 | ルースターズ | 1,443,600 | KDO/2 | 1コインオール |
| 10 | デスブレイド | 761,500 | FBI土屋 | 1コインオール ファイター |

## ゲームプラザヴィクトリア ☆=10

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII (ブランカ)(連) | 1,530,200 | Bz-うちのブランカ | ALL(パ) W×10 D×2 |
| 2 | ストリートファイターII (ケン) | 1,507,300 | QS-リキ | ALL(パ) W×16 爪×1 |
| 3 | ストリートファイターII (リュウ) | 1,475,300 | 車がこわれたQS-リキ | ALL(パ) W×14 爪×1 |
| 4 | ストリートファイターII (ダルシム) | 1,351,800 | なぞのY・F | ALL 1回逃し (W)22 (D)1 (爪)2 |
| 5 | サンダードラゴン(連) | 3,552,000 | LAP-BMXER | 8面 |
| 6 | ザ・キングオブドラゴンス (ウィザード・(必)付) | 3,154,200 | (仙)心の友の会FLG #3-XTR | ALL 1コイン 残0 |
| 7 | ザ・キングオブドラゴンス (ドワーフ・(必)付) | 1,688,600 | HOZA-やまじもどき | ALL 1コイン 残1 |
| 8 | WWFレッスルフェスト (タッグマッチ・1P) | 5試合目 | 青島プチ男 | ウォーリア&ジェイク |
| 9 | ギャロップ (連) | 313,840 | 没ゲくん | 1-D |
| 10 | SDガンダム (連) | | 求む申請者! | |

## ファミリーランドピノキオ ☆=2

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII | 1,573,500 1,471,500 | なぞのY・F 娘溺泉 BY 西山君 | ガイル ALL ザンギエフALL |
| 2 | ストリートファイターII | 1,467,800 1,416,200 | なぞのY・F なぞのY・F | リュウ ALL ケン ALL |
| 3 | ストリートファイターII | 1,390,200 1,379,200 | SGTα-西脇君だよ コーヒーは UCC | 春麗 ALL ブランカ ALL |
| 4 | ストリートファイターII | 1,301,400 1,256,800 | なぞのY・F GOD | ダルシム ALL E・本田 ALL |
| 5 | スーパーバレー'91 | 128,510 | ネルソン だよ | ALL |
| 6 | テキパキ | 735,240 | HIPPIEさんへの プレゼント | L-140 |
| 7 | クライムファイターズII | 100 | MIU-美悠 | ブラッド 5面 |
| [redacted] | D.D.クルー | 364 | 702 の店員JIG | エフエフ ALL |
| 9 | ブロックブロック | 71,920 | 魔法使い山田 実はねっとわーかー☆ | ビギナーコース ALL |
| 10 | ゼクセクス | 1,171,200 | 12月8日はバソケ! 魔法使い山田も行くゾ | 2-1 |

## ゲームポイントフリーウェイ手稲店 ☆=3

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII (ケン) | 1,471,000 | 超日高人コンむつけんい5 | ノーマル(連) 1コインALL |
| 2 | ストリートファイターII (E・本田) | 1,468,700 | MAD サガヤスなんて知らない、くわな。 | ノーマル(連) 1コインALL |
| 3 | ストリートファイターII (リュウ) | 1,413,000 | コンむつりゅういち | ノーマル(連) 1コインALL |
| 4 | ストリートファイターII (春麗) | 1,411,900 | るるるのみーくん | ノーマル(連) 1コインALL |
| 5 | ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ) | 1,639,900 | エルフかドワーフ | ノーマル 1コインALL |
| 6 | ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター) | 1,732,100 | エルポルナレフ塚村 | ノーマル 1コインALL |
| 7 | テキパキ | 620,590 | うわーしぬかと思ったのくわな | ノーマル 1コインLV125 |
| 8 | ブロックブロック | | | ノーマル |
| 9 | スパイダーマン | 253,630 | そろそろ勉強しなくちゃいけないエルつか | ノーマル 1コイン4面 |
| 10 | ゼクセクス | 1,037,500 | 同上 | ノーマル(連) 1コイン2-1 |

## 今市ゲームセンター ☆=4

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII (ケン) | 1,562,900 | 天龍食堂パワー STEAL-CYR-HAK | PB×21 D×37 連なし |
| 2 | ストリートファイターII (ブランカ) | 1,557,900 | 今日も吠えるぞ STEAL-CYR-MER | PB×22 D×17 ㊤ |
| 3 | ストリートファイターII (春麗) | 1,521,000 | 敵は、ただ1人0ラップ STEAL-CAT | PB×22 D×23 連なし |
| 4 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,513,400 | 天才的センスの持ち主?STEAL-BWH | PB×21 D×23 連なし |
| 5 | ストリートファイターII (リュウ) | 1,437,800 | 今日も元気に漢字ドリルSTEAL-BWS | PB×21 D×18 連なし |
| 6 | ギャロップ | 999,999 | ゲームの鬼 EXCEL-CYR-CBY | 残=3 全2周ALL 連なし |
| 7 | ゼクセクス | 1,422,000 | やっぱり変態 STEAL-CYR-MER | 2-3 1コイン 1UP×2 |
| 8 | ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ) | 3,530,300 | ゲームの達人? STEAL-CYR-MER | ALL 1コイン 連なし |
| 9 | ファイナルラップ2 | 2' 29"46 | やっぱりすごい EXCEL-CYR-CBY | モナコ 1P ゴール |
| 10 | エイトマン | 216,500 | やっぱりこいつは、バガ STEAL-YUK | 1UP×1 1コイン 4-6 |

## ハイテクセガ桐生&太田合同集計 ☆=5

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | クイズ三国志 | 3,908,400 | クトゥルーのしさひと部下×1 | ランクイージー 呂布使用 84% |
| 2 | サンダードラゴン | 3,889,400 | PINE・APPLE う〜〜〜 | ランクイージー 1コイン8面 |
| 3 | ドンプル | 3,438,540 | MED | 1コイン13R |
| 4 | ストリートファイターII (春麗) | 1,439,400 | EX-S-T² 俺のクツダルは強えぜ | ALL㋩×22 DKO×7爪×1 |
| 5 | ストリートファイターII (熱いひざ部門) | ニーバット150回 | 謎の武道家X 今日もうなるぜ中キッ | ガイル使用ALL ク!!(笑) |
| 6 | ストリートファイターII (ボタン1つでクリア部門) | 強キックのみ使用 | Z:L やっぱ飛び道具はいけ | 隆使用負けなし ねーよ!(笑) |
| 7 | ストリートファイターII (E・本田) | 1,420,500 | 地獄の伝書鳩 やっぱサバ折りはいけ | ALL㋩×21 ねーよ(誰に?) |
| 8 | ストリートファイターII (ブランカ) | 1,297,000 | ほっぴーつかぼう 芸がねーぞ!芸が!! | 1コインALL ったく情けねえな |
| 9 | ストリートファイターII㊤付 愛の二人羽織部門 | ブランカ使用 | レバー担当NAL3 ボタン担当つかぼう | 1コインALL くだらねーぞ! |
| 10 | ストリートファイターII (エアーバキューム部門) | 空中投げ53回 | VARKYRIE 自ら抱き付くとは困っ | 春麗使用ALL た娘だ←つか方談 |

## ファミリーランドカーニバル ☆=2

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)27-2236

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 656,800 | ケンボ 元気? | 1面 |
| 2 | シンプソンズ (バート) | 125,300 | ばくだん男 | 1コインオール |
| 3 | ストリートファイターII (リュウ) | 1,340,800 | わたぶ | 1コインオール |
| 4 | ストリートファイターII (E・本田) | 1,100,900 | ばくだん男 | 1コインALL |
| 5 | ストリートファイターII (ブランカ) | 1,252,500 | やったぜ いのせ | 1コインオール |
| 6 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,238,080 | わたぶだよーん! | 1コインオール |
| 7 | ストリートファイターII (ザンギエフ) | 1,232,100 | わたぶだ! | 1コインオール |
| 8 | ストリートファイターII (春麗) | 1,382,500 | No.839 | オールパーフェクト |
| 9 | ストリートファイターII (ダルシム) | 1,074,500 | ひまなひと | 1コインオール |
| 10 | ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター) | 1,702,000 | いのせ | 1コインオール |

## プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=22

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エイトマン | 265,000 | 大倉利一 | ノーマル ALL |
| 2 | ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ) | 1,693,200 | 大倉利一 | ノーマル ALL |
| 3 | ストリートファイターII (ザンギエフ) | 1,423,100 | CHE | ノーマル オールパーフェクト |
| 4 | ギャロップ (スコア部門) | 298,370 | イカ、S | ノーマル 1-D |
| 5 | ゼクセクス | 924,000 | DEN | ノーマル ラスボス |
| 6 | WWFレッスルフェスト (タッグ部門) | 8 | 杉田勘九郎 from 麻布 | ノーマル デビアス、ウォーリアー |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,095,800 | おーいフリント〜 | St7 |
| 2 | ブロックブロック (ビギナー) | 67,000 | 誰かさんより60増 | ALL |
| 3 | ブロックブロック (ノーマル) | 91,380 | 10人前 | R11 |
| 4 | エイトマン | 272,800 | ㊙㊚できる立場か | ALL |
| 5 | ストリートファイターII (ケン) | 1,445,700 | ㋭でやるおいちゃん | ALL |
| 6 | ストリートファイターII (E・本田) | 1,405,500 | うほっうほっ | ALL |
| 7 | ストリートファイターII (春麗) | 1,410,000 | REP-RO-BAT E-REM㊕ | ALL |
| 8 | ストリートファイターII (ザンギエフ) | 1,442,500 | うほっうほっ | ALL |
| 9 | ストリートファイターII (ダルシム) | 1,258,000 | にゃんこ先生 | ALL |
| 10 | ドンプル | 11,732,580 | ドンゴル | R26 |

## ハイテクセガ高崎 ☆=103

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | タイムトラベラー | 1,668,750 | ESSAY㊙新命明 | ノーマル設定ALL 殺人ゲーム10/27入荷 |
| 2 | ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ.㊤付き) | 3,400,700 | ESSAY-SOL | ノーマル2人設定 ALL㊙ボタン付き |
| 3 | ギャロップ (㊤付き) | 999,999+α | 篠田やくそく守れよ!! ESSAY-GRF-SER | ノーマル3機設定 全2周クリア 残0 |
| 4 | ストリートファイターII (E.本田、㊤付き) | 1,639,900 | 変身不能!!サナギマン ESSAY㊙新命明 | よ、弱すぎるオール㋩ DKO×30 爪×2 |
| 5 | ボンバーマン (ノーマルゲーム) | 4,947,100 | 青いTRI | ノーマル3人設定 ALL(1P) |
| 6 | D.D.クルー (ガンホー) | 404 | ガンホー7年殺し体操 アチョーッ!!!掛声:SOL | ノーマル設定ALL 売上げ404万枚 |
| 7 | スパイダーマン (全4キャラ) | 永パの為クリア統一 | クリア順 SOL MYK.新命明、Mig | 上から、猫女、王様 サナギ男、弓つかい |
| 8 | ラッドラリー (NIGHT) | 2' 54"242 | ESSAY-SOL | ノーマル設定 ALL(1P) |
| 9 | ラッドラリー (RAIN) | 2' 53"587 | ESSAY-SOL | ノーマル設定 ALL(1P) |
| 10 | ラッドラリー (MOUNTAIN) | 2' 53"764 | ESSAY-SOL | ノーマル設定 ALL(1P) |

## JOYCOM'S ☆=5

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)35-9892

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スターブレード | 1,329,300 | ちかちゃんのモリくん。 | 1コイン㊤ ALL |
| 2 | ゼクセクス | 988,500 | ねこ | 7面 |
| 3 | SDガンダム | 925,600 | NAS | 6面 |
| 4 | ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター) | 2,452,300 | ココア大好き! 氷室満寿 | ALL レベル3-7 |
| 5 | ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック) | 2,493,200 | ココア大好き! 氷室満寿 | ALL レベル3-7 |
| 6 | ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ) | 2,587,200 | DEUS-LI. | ALL レベル1-1 |
| 7 | ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード) | 3,186,400 | HONDAIII世 | ALL レベル5-8 |
| 8 | 闘神人ブレイザーズ(AKIRA) | 88,680 | KEN-S | ALL KO=499 |
| 9 | クライムファイターズII | 694 | Win-F'-AB! | 1コイン |
| 10 | クロスブレイズ (ロイ) | 2,168,200 | DEUS-HRO-K.K | 7面 |

## プレイシティキャロット二荒店 ☆=8

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 927,300 | イェーイ㊮ | ノーマル R-7 |
| 2 | WWFレッスルフェスト (タッグマッチ) | 全面クリア | ついさっき女と別れちゃったよーちくしょー | ノーマルデビアス &ウォリアー |
| 3 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,487,100 | 銀の黄昏[illegible]金術会 "SPT" | ノーマル ALL |
| 4 | ストリートファイターII (ブランカ) | 1,168,000 | 12月14日は宇都宮市文化会館大ホールへどうぞ | ノーマル ALL |
| 5 | ストリートファイターII (ダルシム) | 1,163,000 | 穴ウメ・・・ でもたらない・・・ | ノーマル ALL |
| 6 | タンブルポップ | 402,900 | ロビンソンねえちゃん ただいま求愛中 | ノーマル R-5 南米スタート |
| 7 | ブロックブロック (ビギナー) | 67,370 | もう少し小ストロークで動けば良かったのに | ノーマル ALL 1EXTEND |
| 8 | SDガンダム | 798,700 | サイコガンダムより、グフのが強く感じる… | ノーマル R-6 以上全部1コイン |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ボンバーマン (ノーマルゲーム) | 4,916,000 | チルチルちはる 青いTRI | 1コイン 6-6 |
| 2 | SDガンダム(連付) | 971,000 | ストII ㊜ボタン連射付けて!! | 1コイン STAGE6 |
| 3 | ゴーリーゴースト(1P) | 379 | ナムゲー研究員 No.573 | 1コイン 4面 |
| 4 | レゾン | 107,300 | れきてる ばんさあ | 1コイン 3面 連なし |
| 5 | WWFレッスルフェスト (タッグマッチ) | BEST 4 | M N K | 1コイン ロイヤルランブル |
| 6 | スターブレード | 113,300 | ㊍ | 1コイン 連なし |
| 7 | ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ) | 2,362,500 | マージャンCLERIC 特救指令ソルブレイン | 1コイン ALL |
| 8 | スティールガンナー | 530,890 | H K | 1コイン ALL 70.2% |
| 9 | ストリートファイターII | 1,457,600 | CLT | 1コイン ALL |
| 10 | タンブルポップ | 696,500 | ジャストミート FIRE | 1コイン 7-10 |

## ハイスコア通信①―お店から―

○ゲームプラザヴィクトリア(北海道)
ストIIのハイスコアだけでなく、他のゲームもどんどん申請してください。

○ゲームランドキンコンカン(宮城)
魔界村・ドラゴンバスター入りました。アテナはもうないよー。

○プレイランドファンタジア&バレンシア(秋田)
XEXEXのデモは3枚以上見られません(寒気が走る)。from バレンシア

○ハイテクゾーンセガ山形(山形)
この号が出ているころには盛岡に転勤になっている(ハズ)けど集計は続けますのでこれからもよろしく。by 担当㊛(転勤者)

○八千代プレイランドカーニバル(千葉)
ハイテクノーベル神保町店、店員の皆様へ…10月26日「八千代の人」という名を語り、貴店のデスブレイドの連射装置についてノートに書いた者がいたそうで関係者の方々にご迷惑をおかけしてしまい本当にすみませんでした。なお、誤解を解くために説明しますと、「八千代の人」と名乗った者は当店(カーニバル)とは全く無関係な人物です。

○ゲームプラザ・ザ・ゴリラ(東京)
11月5日より店内改装のため、来月のハイスコアはお休みです!11月30日より新装オープンしますので、みなさままたよろしくお願いいたします!

○荏原ゲームコーナー(東京)
えばせん常連紹介第6回、JAG-WOPの場合▼JAGの前身である〝アポロ軍団〟時代より在籍。JAG創始者四天王の1人でもある。しかしながら、今では熱きハイスコア戦線から身を引き一児のパパである。休日は娘(京子ちゃん、2歳)の手を取り、渋谷すーるぽんへと向かう姿が見られる。

○ゲームセンターコパIII(神奈川)
当店はこのたび、すごいイメージチェンジをしました。店内がとても明るくなりました。ぜひ一度来店していただいて、その実感を味わってみませんか。by 店長&常連より

○ファンタジアキャロットたまプラーザ(神奈川)
健康のため、ドリフトアウトのやりすぎに注意しましょう(あー目がまわる!)。

○西銀座ゲームプラザ(山梨)
あと1カ月で今年も終わり、年末年始はヒマな人もぜひおいでください。ストIIの対戦7人衆もお待ちしております。

○オレンジハットとなみ(富山)
宴会大会の企画ボ集中!

○ゲームインカナザワ(石川)
当店の常連の半数以上が、今「悟り」にハマッている。やはり弾よけはシューティングの基本だ。(「悟り」はX68用の弾よけプログラムで、NIFTY-ServeのPDSです)

○キャノン駅前店(愛知)
ストII大会も4回目ということで、参加人数73名によって熱い戦いが行われました。優勝はガイル(8位までにガイル5名、ダルシム2名、ザンギエフ1名)。やっぱり、ガイル、ダルシムを使用禁止にしたほうがいいのだろうか?

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

| (ふりがな)<br>お名前 | 年齢 ( )歳<br>性別 (男・女) |
|---|---|

ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )

①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年
③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年
⑤社会人 ⑥その他 ( )

キリトリ線

No.38:ダライアスII



No.39:AMショー



No.40:クォース



No.41:ゲーメスト大賞



No.42:グラディウスIII



No.44:AOUショー



No.46:コナミ特集



No.47:パロディウスだ!



No.48:パロディウスだ!



No.49:東亜プラン



No.50:大感謝記念



No.51:マジックソード



No.52:AMショー



No.53もしものゲーム



No.54:ゲーメスト大賞



No.55:ドラゴンセイバー



No.56:SNK新時代



No.57:AOVショー



No.58:ストリートファイターII


No.59:ストリートファイターII


No.60:ベストゲーム


No.61:ストリートファイターII



No.62:ストリートファイターII



No.63:全日本ストII大学


No.65:ゼクセクス



No.66:ゼクセクス



キリトリ線

| 書店（帖合）印 |
| --- |
| |
| 部数　　　冊 |

## ゲーメスト

| | |
| --- | --- |
| No.38 | No.53 |
| No.39 | No.54 |
| No.40 | No.55 |
| No.41 | No.56 |
| No.42 | No.57 |
| No.44 | No.58 |
| No.46 | No.59 |
| No.47 | No.60 |
| No.48 | No.61 |
| No.49 | No.62 |
| No.50 | No.63 |
| No.51 | No.65 |
| No.52 | No.66 |

■お求めの号に○印を

| | |
| --- | --- |
| お名前 | |
| お電話 | |

新　声　社

雑誌03659

キリトリ線

## ゲーメスト
## バックナンバーを
## お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.38（'89 11月号）
No.39（'89 12月号）
No.40（'90 1月号）
No.41（'90 2月号）
No.42（'90 3月号）
No.44（'90 5月号）
No.46（'90 6月号）
No.47（'90 7月号）
No.48（'90 8月号）
No.49（'90 9月号）
No.50（'90 10月号）
No.51（'90 11月号）
No.52（'90 12月号）
No.53（'91 1月号）
No.54（'91 2月号）
No.55（'91 3月号）
No.56（'91 4月号）
No.57（'91 5月号）
No.58（'91 6月号）
No.59（'91 7月号）
ザ・ベストゲーム
No.61（'91 8月号）
No.62（'91 9月号）
No.63（'91 10月号）
No.65（'91 11月号）
No.66（'91 12月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社

☎03-3293-9321

キリトリ線

12月23日消印有効

## 君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

| | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| ゲーム名 | | | |
| スコア | PTS. | 月　日 | 達成 |
| 面　数 | | 備　考（タイム・残機） | |
| 難易度<br>[illegible]設定 | | | |

| | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ゲームセンター | 名前 | | | |
| | 住所 | | 電話 | |

| | |
| --- | --- |
| スコアネーム | |
| 感想・その他 | |

以上のスコアを記録したことを証します。

| | |
| --- | --- |
| 店長 | ㊞ |

# 君こそゲーメスト!

## その1

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ゼクセクス | | 2,733,200 | G.M.C. C-BOLT G塔 | モンキーハウス本館（福岡） |
| ギャロップ | 運付き | 999,999＋α | 全国6店の[redacted] | |
| | 運なし | | 全国5店の皆様 | |
| WWFレッスルフェスト | タッグマッチ | 2周ALL | 全国[redacted]店の[redacted] | |
| | バトルロイヤル | ALL | 全国7店の[redacted] | |
| エイトマン | | 302,700 | ひょっとして、同点? Xenom(爆)(呪) | タイトーイン002スタジアム（大阪） |
| | | | LON(ば) | チャレンジバンバン（愛媛） |
| ブロックブロック | | 373,960(R.48) | MFT-BOSTON | タウンスポットプレイランド（大阪） |
| ドリフトアウト | | 8′27″83 | G.M.C.みやさん | モンキーハウス本館（福岡） |
| レゾン | | 576,800 | IML-UUU(た) | キャノン[redacted]（愛知） |
| パワーホイールズ | 初級 | 2′50″66 | マイナーゲーム大好きだからCYR-JUN | ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京） |
| | 中級 | 3′34″64 | 68のキャメルも壁ぬけ。TYR-R.K. | |
| | 上級 | 3′33″14 | KOMEGUNY(魔) | |
| | 破壊 | 822 | ひなさん | 遊ingポイントセオラ（滋賀） |
| レイルチェイス | | ※3面 | クリアは永久に不可能 ESSAY(秘)新命明 | ハイテクセガ高崎（群馬） |
| ザ・キングオブドラゴンズ | エルフ | 7,463,000(※) | CYCLONE-高村よゆうKIW | タイトーイン002スタジアム（大阪） |
| | ウィザード | 4,305,100(運)(※) | あと20万 すさまG-Rカモネン(コ) | ハイテクセガ金沢（石川） |
| | ファイター | 3,394,900 | CUW遊 | ファンタジアキャロットたまプラーザ（神奈川） |
| | クレリック | 3,407,600(※) | 俺のタオルで股間を拭くな RVS-GUN(復) | キャッスル&YOU²（東京） |
| | ドワーフ | 3,415,300(※) | 姫木るる子FC! 柊BUG(絶)(対)(無)(敵) | プレイランドスカイシアター（埼玉） |
| サンダードラゴン | 運なし | 1000万点＋α | DGRSネッシー君、マン湖からこんにちは | ハイテクセガ[redacted]町（青森） |
| | | | GOL屋(ま)(真) | ビッグキャロット京都（京都） |
| | | | アッチョー!DEVICE-PHANTOM | プレイシティNASA杉本町（大阪） |
| ボンバーマン | ノーマルゲーム | 8,690,400 | UYK(級) | ビッグキャロット京都（京都） |
| | VSゲーム | レベル8 | CRUSHER-MEW(み) | ゲームランドキンコンカン（宮城） |
| | | | HERO'S KKK | プレイシティNASA杉本町（大阪） |
| ザ・シンプソンズ | 運付き | 180,100(※) | 小野軍団 KNG | ビッグキャロット京都（京都） |
| SDガンダム | 運付き | 2,306,900 | 熊本のみんな元気!? CYRTIS-MST | ゲームセンターコパIII（神奈川） |
| | 運なし | 2,092,500 | セイラさんでヌク男 KGP-N.H(ま)(ど) | 個人申請 ビッグキャロット京都（京都） |
| スターブレード | 運付き | 2,246,600 | G.M.C. R-I | モンキーハウス本館（福岡） |
| | 運なし | 1,639,900 | H.I | イエローハット（愛知） |
| サンダークロスII | 発売Ver. 運付き | 8,422,820(10-5) | [redacted]-MATSU[redacted] | イエローハット（愛知） |
| | 発売Ver. 運なし | 7,609,870(8-6) | MMZ-BOM(ま) | ジャンボ&ABC（大阪） |
| D.D.クルー | 2PVer. ガンホー | 404 | ガンホー7年殺し[redacted] アチョーゥIII 掛声:SOL | ハイテクセガ高崎（群馬） |
| | 4PVer. F.F. | 405 | 肛門 | 荏原ゲームコーナー（東京） |
| | 4PVer. バスター | 402 | ワセリン | |

今月はAMショー明けですが、思ったよりニューゲームは少なめ。

一番人気はゼクセクス。ロケテストやら先行発売やらで有利不利はあったにせよ、とりあえず2周クリアです。

ギャロップは、当初タイム集計を予定していたのですが、あまりにもバグりまくるのでボツ。結局、スコア集計のみとなり、スコアがカンストして多数となりました。

WWFレッスルフェストはタッグマッチとバトルロイヤルでそれぞれ分けました。

エイトマンは事実上のカンスト!?

ブロックブロックは、今回はノーマルコースのみ集計です。ビギナーコースは次回より集計します（希望者多数のため）。

ドリフトアウトは、特に車別で集計はしていません。

レゾンは運付きで運なしのスコアを上回らなかったため、運付きは集計していません。

パワーホイールズは4部門に分けましたが、申請者が少ない…。これがレイルチェイスになると今回は記録がゼロ。最近のタイトー・セガ（ガンシューティング）に多い傾向です。うーむ…。

ザ・キングオブドラゴンズは、運付きもありますが、特に大差が出ないため合同集計となっています。

## 八千代プレイランドカーニバル ☆=10

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エドワードランディ | 2,993,204 | のばすのはかなりきついよ KSD-GNP | 1コインALL 完全ノーマル設定 |
| 2 | チャリオット(運) | 4,415,400 | 駒沢から来ましたおにゃんヨ (来)(店)(感)(謝) | 1コインALL 残機×5 |
| 3 | ルースターズ | 1,552,900 | あとは運だけ、てんでだめ KSD-SAT | 1コインALL 残機×4 服×4 |
| 4 | ドンブル | 18,728,180 | H.S | 1コインALL 残機×4 |
| 5 | SDガンダム | 2,086,400 | ガンダムよ永遠なれ KSD-SAT | 1コインALL 運付き |
| 6 | ゼクセクス | 1,591,500 | KSD-クラウス・パッヘル・ベルFCM(注) | 1コイン 2周目3面 |
| 7 | ザ・キングオブドラゴンズ（エルフ） | 3,132,400 | KSD-HEC-(M) パンクした自転車激怒 | 1コインALL (必)付き |
| 8 | ストリートファイターII（春麗） | 1,545,400 | 絶対刺すよ KSD-クックックッFCM(笑) | 1コインALL(パ) DKO×25 爪×1 |
| 9 | ストリートファイターII | 1,522,200 1,535,100 | 勤務終了速攻帰宅! (P)(C)(9)(8)KAZ.S. | 陸D×22 爪2 拳D×22 爪2 |
| 10 | WWFレッスルフェスト（タッグマッチ） | 1コインSTAGE8 | KSD-スーパーロボットGACHAPIN | ホーガン ウォリアー使用 |

## ゲームインDAIEI ☆=3

千葉県市川市南八幡4-1-7 ☎(0473)76-9764

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レゾン | 348,200 | MIRAGE・MAX(ち) | 1コイン ALL |
| 2 | スパイダーマン | 418,160 | 雅浅葱 | 4面 ブラックキャット |
| 3 | SDガンダム | 2,047,450 | MIRAGE・MAX(ち) | 1コインALL |
| 4 | サンダードラゴン | 4,281,700 | かわっち | 連付1コイン 9面(2-1) |
| 5 | WWFレッスルフェスト | 1コインALL（11人） | 21 | ロイヤルランブル スローター使用 |
| 6 | ギャロップ | 563,660 | 21 | 2-B 1コイン |
| 7 | ボンバーマン | 1,755,000 | MIRAGE・B・K(ち) | ノーマルゲーム 6-1 |
| [redacted] | ストリートファイターII（ガイル） | 1,692,200 | 星英行 | P×21 ALL |
| 9 | ザ・キングオブドラゴンズ | 3,382,300 | MIRAGE・B・K(ち) | ALL ウィザード |
| 10 | ザ・キングオブドラゴンズ | 2,510,400 | MIRAGE・B・K(ち) | ALL エルフ |

## プレイランドスカイシアター ☆=43

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ブロックブロック（イージー） | 86,860 | 僕の人生崩れっぱなし ESSAY-REO(死) | ALL ノーマル 3機 |
| 2 | ブロックブロック（ノーマル） ブロックブロック（セレクト有） | 276,750 268,730 | 集計お・ね・が・い♡ ESSAY-EPT(仕) | R=34(R=1～) R=45(R=21～) |
| 3 | エイト・マン | 296,400 | 坂口君やめたの? ESSAY-JUN(K)(G) | ALL ノーマル 3機 残×4 |
| 4 | ストリートファイターII（ブランカ） | 1,589,700 | 北関東うさぎさんFC 魔王WAPI(子) | ALL(パ)ノーマル WKO×29つめ×0 |
| 5 | ストリートファイターII（春麗） | 1,534,600 | 今月は(個)におまかせ! ESSAY-(ヒ)流PAR | ALL(パ)ノーマル WKO×21つめ×2 |
| 6 | ストリートファイターII（ケン） | 1,534,500 | マンガ大王様! ESSAY-CPF-0が3つ | ALL(パ)ノーマル WKO×20つめ×4 |
| 7 | ドンプル | 20,128,745 | 8万点差でセーフ?! ESSAY-EPT(仕) | ALL ノーマル 3機 10UP |
| [redacted] | ザ・キングオブドラゴンズ（ドワーフ） | 3,415,300 | 姫木るる子 FC! 柊 BUG (絶)(対)(無)(敵) | ALL ノーマル 2機 |
| 9 | ザ・キングオブドラゴンズ（ウィザード） | 3,836,800 | 最近学校やめました! ESSAY-REO(死) | ALL ノーマル 2機 |
| 10 | ザ・キングオブドラゴンズ（クレリック） | 3,253,700 | あらぬうわさが邪魔をする! やってねー(怒) | ALL ノーマル [redacted]機 |

## ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII（春麗） | 1,368,900 | M.M | ALL ノーマル |
| 2 | ストリートファイターII（E・本田） | 1,193,600 | ガンバル中嶋悟! HAT-SZK(斧) | ALL ノーマル |
| 3 | ストリートファイターII（ブランカ） | 1,161,500 | N.ビケ参上! HAT-SZK(委) | ALL ノーマル |
| 4 | ストリートファイターII（リュウ） | 1,073,400 | 神成 | ALL ノーマル |
| 5 | ストリートファイターII（ケン） | 1,215,600 | WAVEE,DAI | ALL ノーマル |
| 6 | ストリートファイターII（ダルシム） | 1,421,800 | さとちゃん24 | ALL ノーマル |
| 7 | ストリートファイターII（ザンギエフ） | 1,280,300 | 神成 | ALL ノーマル |
| 8 | SDガンダム | 139,200 | J.J | 運なし ノーマル |
| 9 | ヴィマナ | 1,465,190 | (運)太郎麹XOR | 運なし ノーマル |
| 10 | ウルトラマン | 250,900 | 西からふある | ノーマル |

## ハイテクセガ東松山

埼玉県東松山市箭弓町1-6-16

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ギャロップ（1P運） | 946,380 | 松山女子高等学校1年 ESSAY-よしざわ | 2周ALL 残×1 今月だけ |
| 2 | ストリートファイターII（ケン、運付き） | 1,519,300 | アイラブY-みか♡ α-RGM-M.Y | P×22 ツメ×1 |
| 3 | ストリートファイターII（リュウ、運付き） | 1,448,200 | α-RGM-M.Y | P×21 |
| 4 | ストリートファイターII（ガイル運付き） | 1,375,100 | だれかスコア出しに来て α-RGM-M.Y | P×20 ツメ×1 |
| 5 | ストリートファイターII（ダルシム運付き） | 1,354,000 | CAN-C.K | P×22 ツメ×1 |
| 6 | ストリートファイターII（春麗、運付き） | 1,424,800 | α-SCP-チャーリー | P×21 |
| 7 | ストリートファイターII（ブランカ運付き） | 1,460,800 | お前殺す!担当者談 CAN-K.C | P×22 |
| 8 | ストリートファイターII（ザンギエフ運付き） | 1,277,100 | GKS-ART | |
| 9 | サンダーフォースAC（運） | 2,386,840 | ART いかりの岩石百連発 | ALL |
| 10 | ボナンザブラザーズ（1P） | 999,990 | かしやのにーちゃん | ALL |

## 池袋プレイランドラスベガス ☆=8

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,512,300 | AE86トレノのありやん | 2-3 大吉 運なし1UP×2 |
| 2 | エイトマン | 247,900 | 点かせはしないよTAK | 1コインALL |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ | 3,341,700 | ZERBERUS-K,M | 1コインALL ウィザード |
| 4 | ストリートファイターII（リュウ） | 1,520,900 | MASAKI | ALL W×22運なしD×0 つめ×1 |
| 5 | ストリートファイターII（ケン） | 1,490,500 | 8男をやろう!! TAK | ALL つめ×0 運なしD×20くらい |
| 6 | ストリートファイターII（春麗） | 1,434,700 | 駒沢の不良 おにゃん | ALL 運なし |
| 7 | ストリートファイターII（E・本田） | 1,385,700 | BLAKYRADITION 室 | ALL つめ×2 運なし |
| 8 | ストリートファイターII（ダルシム） | 1,313,700 | [redacted] 純一 | ALL 運なし |
| 9 | サンダークロスII | 4,406,720 | 函館ゲーマーたけし君 | 5-5 2P側 運なし |
| 10 | ゴーリーゴースト | 499 | 新井一[redacted] | ALL |

## ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=15

東京都[redacted]島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウルトラマン | 1,249,290 | 清水 隆弘 | ALL |
| 2 | 闘神人ブレイザーズ | 10,050 | うるしやごう | KO 164 |
| 3 | クロスソード | 18,000ゴールド | ためためん ゎ | 第6章 |
| 4 | ギャロップ | 161,100 | サブ・ミッション | ゾーンC |
| 5 | ボンバーマン | 284,300 | 大和田 聡 | ノーマル 3-6 |
| [redacted] | SDガンダム | 148,450 | サル・サル・サル | 南極 |
| 7 | ドンプル | 8,940,100 | しれいかん | 30面 1UP×9 |
| 8 | チャリオット | 3,838,000 | GLT K・Y ティくん | ALL 残4 |
| 9 | ブロックブロック | 52,320 | ランドリーケンちゃん | ビギナーALL |
| 10 | ゼクセクス | 1,034,500 | しりません | 7めん |

## ゲームタウンファンタジー ☆=3

[redacted]県茅野市ちの丁田2732-1 [redacted](0266)72-5339

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII (ケン) | 1,429,700 | MAS | 連無し P×22 ツメ×0 |
| 2 | ストリートファイターII (春麗) | 1,122,800 | HAN-EJX | 連無しP×18 ツメ×0 |
| 3 | ストリートファイターII (ダルシム) | 1,103,200 | HAN-EJX | 連無しP×18 ツメ×0 |
| 4 | SDガンダム | 51,700 | HAN-EJX | 連無し1コイン2面 (初めてです) |
| 5 | エイトマン | 264,000 | DES-企画をまってろ とりごぼう!-B.B | 連無し 1コインALL 今日はハロウイン |
| 6 | サンダードラゴン | 1,989,500 | EPT-ラッキースター H.S | 連無し 1コイン 7面 |
| 7 | デスブレイド | 102,450 | HAN-EJX | 連無し 1コイン5人目 難しい |
| 8 | ターボアウトラン | 9′50″70 | URD-II | 1コインALL |
| 9 | ゼクセクス | スコアが出てないぞ ゼクセクス! | だれかスコアを… ゼクセクス!! | 来月こそきっと… ぜくせくす!!! |
| 10 | | | | |

## プレイシティキャロット松本 ☆=6

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,320,200 | KWR.FGD | 2-3 設定4 |
| 2 | スパイダーマン | 337,280 | T・PAC-"鉄人28号"KAI | FINAL スパイダー使用 |
| 3 | ブロックブロック (1P・ノーマルゲーム) | 170,430 | Tiny-BIE | 21面 ノーマル |
| 4 | ドリフトアウト | 33 | Tiny-MID | 5面 ノーマル FARD使用 |
| 5 | スターブレード | 1,362,200 | Tiny-善の字 | ALL 設定B 連なし |
| 6 | WWFレッスルフェスト (バトルロイヤル) | 9人抜き | T・PAC-Y.Y KWR | ALL ノーマル |
| 7 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,575,200 | T・PAC-Y・Y | ALL 連なし D×17 爪×1 |
| 8 | ストリートファイターII (春麗) | 1,549,800 | T・PAC-Y.Y | ALL 連なし D×26 爪×1 |
| 9 | ポラックス | 10,000,000+α | T・PAC-FORNA | 4面 ノーマル 3面ボスで永パ |
| 10 | アウトラン (Dコース・Ver.II) | 4′31″56 | Tiny-MID | いつまでやるんだ |

## がらんがらん

長野県[redacted]駒ケ根市赤[redacted]6-3 [redacted](0265)83-4123

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | カダッシュ | EXP 60000+α | CO-RINN-TO | ALLクリアー 忍者使用 |
| 2 | カダッシュ | EXP 60000+α | CO-RINN-TO | ALLクリアー 戦士使用 |
| 3 | コラムス | 12,462,650 | 店長代理 | C-231 J-7767 |
| 4 | ハットトリックヒーロー | 31 | KAN MARK II | ALL クリアー オランダ使用 |
| 5 | オペレーションウルフ | 174,900 | CO-RINN-TO | R-5 女は射たない主義なの! |
| 6 | ナイトストライカー | 40,821,860 | Isaac-Lufy | ALLクリアー ZONEU |
| 7 | サイバリオン | 11,710,310 | Isaac-Lufy | ALLクリアー 基礎編 |
| 8 | ダライアス | 3,175,160 | Isaac-Lufy | ALLクリアー Z上 [redacted] つぶし |
| 9 | ストリートファイターII | 1,008,200 | CO-RINN-TO | ALLクリアー ケン |
| 10 | ストリートファイターII | 975,000 | GRIFIN | ALLクリアー ザンギエフ使用 |

## ハイテクセガ万代店&[redacted]前店 ☆=7

新潟県新[redacted]市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-1065

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII (リュウ) | 1,126,200 | KAM君 | ALL P×16 DKOドロー×4 |
| 2 | ストリートファイターII (E・本田) | 1,342,800 | 「ローリーに激突(笑)」Q | Ⓟ×20タル逃げる連 |
| 3 | ストリートファイターII (ダルシム) | 1,176,100 | RED | 駅前店 ALL |
| 4 | ストリートファイターII (ザンギエフ) | 1,360,200 | ムック・ガチャピン | 駅前店 ALL |
| 5 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,419,300 | RAC | 駅前店 ALL |
| 6 | ルースターズ | 1,716,900 | のんびり娘 COCOAですわ〜 | 駅前店 ノーミス 残×8 |
| 7 | チャリオット | 4,257,400 | ムック・ガチャピン | 駅前店 1コインALL |
| 8 | ドンプル | 17,764,560 | Yottaka | 駅前店 1コインALL |
| 9 | ゲイングランド | 32,238,075 | ARRØW ／ Good・P あ | 駅前店1コイン ALL イージー |
| 10 | ゼロウイング | 3,308,740 | 「熱血!勇者ラムネス」 | 駅前店11-8 10UP×1連 |

## オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,795,200 | CYARY ☆ | 2-5 工場出荷設定 |
| 2 | ギャロップ | 1′10″85 | CAOTICK THUNDER | A.連無 |
| 3 | ボンバーマン | 222,400 | 香津美・リキュール | 3-5 |
| 4 | トライゴン | 1,731,900 | M.S | 2-9 連 |
| 5 | ストリートファイターII (ザンギエフ) | 1,399,000 | K・Aザンギおたく | 工場出荷 |
| 6 | オーライル | 6,671,460ALL | 「相さん今何時です?」「39時2分」「何す | 「山原忘年会来るか?」「滋さんは |
| 7 | ニモ | 1,160,700ALL | かそれ?」「ウチは48時間で1日なの」「ん | ?」「多分来るだろ」「じゃ僕3万 |
| 8 | 未来忍者 | 881,060ALL | なバカな」「この業界皆こんなもんだ」「1ケ | 円程の買って連れてきますわ」「穴 |
| 9 | エイトマン | 149,600点4-2 | 月15日ですか?」「ああ、だけど1年は進行 | だらけになるな」「ええんちゃいま |
| 10 | スラップファイト | 1,568,770 | の関係で100日ぐらいしかねーけどな。」 | す?3P黒曜石攻めっちゅーのも」 |

## ゲームセンターコパIII ☆=35

神奈川県秦野市南矢名62-42 [redacted](0463)78-0610

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス (1P・連) | 1,489,500 | 人の不幸を笑うオト子 CYRTIS-MST | 2周目4面 ノーマル設定 |
| 2 | WWFレッスルフェスト (タッグマッチ) | 全2周クリア | N.ARC-RUN AS.ホモ ↑ゲイ | 1コイン ノーマル設定 |
| 3 | SDガンダム (1P・連) | 2,306,900 | 熊本のみんな元気!? CYRTIS-MST | ALL ノーマル設定 |
| 4 | ボンバーマン (1P) | 8,131,200 | 「しまった!」船越談 RAG.T-TEM | ALL1UP×3 残×0 ノーマル |
| 5 | ザ・キングオブドラゴンズ (1P・ウイザード) | 3,120,700 | KIRI | ALL ノーマル設定 |
| 6 | サンダークロスII (1P・連) | 5,461,890 | 相変わらずヘンタイ? Mr.MASATO君 | 7周目1面 赤色 ノーマル設定 |
| 7 | ストリートファイターII (ブランカ・連) | 1,655,200 | N.ARC-IZAⓉ | ALL P×22 ツメ・1 |
| 8 | ストリートファイターII (春麗・連) | 1,596,800 | かまし | ALL P×22 ツメ・3 |
| 9 | パロディウスだ! (たこ・連) | 1,583,900 | 6ケ月前のスコアです かまし | 2-4 MT ノーマル設定 穴 |
| 10 | パロディウスだ! (ツインビー) | 2,595,200 | 4ケ月前のスコアです (スコア部門)かまし | 2-10 MT ノーマル設定 穴 |

## タイトー小田原周辺 ☆=56

神奈川県小田原市栄町12-13-19 ☎(0465)23-5455

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII (リュウ) | 1,398,200 | TSO?俺からみりゃただの○!ちびでヴ♥ | ALL ツメ×1 P×22 D×6 |
| 2 | ストリートファイターII (E・本田) | 1,307,200 | TSO?いい友達だったよ。ガシバキドカⓈ | ALLツメ×あ9 P×19 D×4 |
| 3 | ストリートファイターII (春麗) | 1,403,900 | 1兆男がらいばる暗殺希望CHIBIDEV | ALL ツメ×0 P×22 D×3 |
| 4 | ストリートファイターII (ザンギエフ) | 1,257,100 | うりこんとはなんぞや FOX光太郎 | ALL ツメ×0 P×19 D×0 |
| 5 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,454,400 | どうやらひさびさのメストらしいHōT引退 | ALL ツメ×0 P×22 D×6 |
| 6 | ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード) | 3,057,400 | ザコども金を出せ!! TSO-まさる | (他店スコア) ALLだよ〜ん |
| 7 | ニモ(リバイバル) | 1,490,600 | 雲がライバルちょっとでいいのだ!JOE | ALL |
| 8 | ポンピングワールド | 2,965,730 | ペン太郎連なし2-7 249万! | 1コインSt49 個人申請するしか |
| 9 | ゼクセクス | 2周目1面 | CVM-血祭り君 | (他店スコア) G.F |
| 10 | お店から一言!! | | ※今月のスコアから集計店が一部変わります | が これからもよろしく |

## ファンタジアキャロットたまプラーザ店

神奈川[redacted]横浜市緑区美しが丘1-6-8 [redacted](045)903-4056 ☆=4

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,711,800 | NOVIE君 | ノーマル 2-3 3UP |
| 2 | SDガンダム | 819,700 | NOVIE | ノーマル 6面 |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター) | 3,394,900 | CUW遊 | ノーマル ALL |
| 4 | ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード) | 3,154,800 | みのみや | ノーマル ALL |
| 5 | ゆうゆのクイズでGO!GO! | 501,860 | 恵まれて一着! タルるーとは | ノーマル ALL 1万×2 百×5 |
| 6 | ストリートファイターII (ケン) | 1,357,300 | 井上流空手克服 インタプリタくん | ノーマル ALL P×21 W×6 |
| 7 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,489,400 | つるまオレンジハウス 遠征者 HCL | ノーマル ALL |
| 8 | ストリートファイターII (E・本田) | 1,417,200 | BLACK TRADITION室 | ノーマル ALL 爪×2 W×2 |
| 9 | ブロックブロック | 31,410 | プロストよ何処へ行く | ノーマル R-5 |
| 10 | タンブルポップ | 74,000 | 中嶋、夢をありがとう | ノーマル 2-5 |

## ニュースター ☆=1

山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(0552)28-8923

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII | 1,268,900 | DRAGON | [redacted]麗オールクリア |
| 2 | ストリートファイターII | 1,111,400 | BAR | E・本田 オールクリア |
| 3 | ストリートファイターII | 1,357,600 | 森沢 優(MAMI) ぎょぴ注意!! | リュウ オールクリア |
| 4 | ストリートファイターII | 1,079,200 | TAKAO | ダルシム オールクリア |
| 5 | ポラックス | 3,143,900 | DDT-SY | 7面 連なし |
| 6 | ドリフトアウト | 580 | アネックブー | フォード使用 |
| 7 | サンダードラゴン | 4,075,400 | C&P-ILM | 8面 1コイン 連なし |
| 8 | サンダークロスII | 2,548,470 | AKO-R.S | 4-4 1コイン 連なし |
| 9 | ボンバーマン | 89,100 | メジロホワイトサクラのオロチョンパ2 | |
| 10 | WWFレッスルフェスト | 7面 | グルーピー&ダルシム 田岡とぼたもち田中君 | タッグマッチ 1コイン |

## 西銀座ゲームプラザ ☆=3

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII (ケン) | 1,451,700 | MAN 目標!「全国征覇」 | 1コインALL ALLⓅDKO×14 |
| 2 | ストリートファイターII (ダルシム) | 1,305,900 | ANP君に弟子入り? Tsubasa | ALL P×? |
| 3 | ストリートファイターII (ザンギエフ) | 1,283,000 | ストII専門ゲーマー Tsubasa | ALL P×? |
| 4 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,436,300 | 受験はどうした T.H | ALL ALLⓅ D×? |
| 5 | 対戦最高勝ちぬき数 ストリートファイターII | ダルシム 26人 E・本田 20人 | ANP Tsu basa(ツバサ) | 対戦台作りました みなさんどんどん |
| 6 | 対戦最高勝ちぬき数 ストリートファイターII | ガイル 14人 リュウ 13人 | Tsubasa(ツバサ) Tsubasa(ツバサ) | 乱入してやって下さい |
| 7 | ゼクセクス | 1,139,800 | さぼってました。 ANP | 1コイン7面 |
| 8 | サンダードラゴン | 4,161,400 | C&P-ILM | 1コイン8面 |
| 9 | ザ・キングオブドラゴンズ | 2,797,300 | これもさぼってました ANP | 1cALL 剣L2 甘すぎ |
| 10 | テキパキ | 1,940,930 | 反省してます ANP | ノーマル設定 |

## ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー ☆=131

東京都千代田区神田神保町2-14-4 [redacted](03)3262-2823

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ギャロップ (1P)連付 | 999,999+α | 外ヅラ最低で内部分裂以上ってるよあそこ。 | ノーマルALL 7′33″00 |
| 2 | エイトマン (1P) | 300,200 | G.M.C-DAN | ノーマルALL |
| 3 | パワーホイールズ (1P.初級) | 2′50″66 | マイナーゲーム大好きだからCYR-JUN | ノーマルALL 勝ち |
| 4 | パワーホイールズ (1P、中級) | 3′34″64 | 68のキャメルも壁ぬけ。TYR-R.K. | ノーマルALL 勝ち |
| 5 | パワーホイールズ (1P、上級) | 3′33″14 | KOMEGUNY魔 | ノーマルALL 勝ち |
| 6 | WWFレッスルフェスト (タッグマッチ) | 1コイン2周ALL | アースうすいと スパイ河の2名様 | ノーマル チャンピオン |
| 7 | WWFレッスルフェスト (バトルロイヤル) | 1コインALL | 私はこれでも数学教師 レスラーうすい24才 | ノーマル チャンピオン |
| 8 | 戦国伝承 (1P、連付) | 776,100 | トメ研元帥A×L | ノーマルALL 残×1 |
| 9 | コットン (1周、連付) | 1,755,670 | イエティⒻ | ノーマルALL |
| 10 | ボンバーマン (1P,ノーマルゲーム) | 8,013,700 | R・H. | ノーマルALL |

## 荏原ゲームコーナー ☆=161

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | WWFレッスルフェスト (タッグマッチ) | 2周 CLEAR | 挿入 | ※全機種ノーマル設定です。 |
| 2 | WWFレッスルフェスト (バトルロイヤル) | ALL CLEAR | [redacted] | 8人自分で倒しました。 |
| 3 | スパイダーマン (スパイダーマン) | 612,920 | あいきゃー追放隊荏原支部長神STR | ALL しお² 隊長出番です! |
| 4 | ブロックブロック (ビギナー1P) | 76,080 | MSK-有MIS | ALL |
| 5 | ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ連なし) | 5,709,200 | 堕胎 | ALL 島377万 |
| 6 | D.D.クルー (F.F.) | 405 | 肛門 | ALL 4PVer. |
| 7 | D.D.クルー (バスター) | 402 | ワセリン | ALL 4Pver. |
| 8 | ストリートファイターII (E・本田連) | 1,651,400 | 脱肛 | ALLⓅ つめ2 DKO×33 |
| 9 | ストリートファイターII (春麗連) | 1,603,500 | 乳首 | ALLⓅ つめ2 DKO×36 |
| 10 | キングオブザモンスターズ (1P) | 1,024,440 | おーちゃんFC ニセⒺSSC-VAP | ALL ロッキー使用 |

## キャッスル&YOU² ☆=207

東京都町田市原町田6-10-10 [redacted](0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ、連必付) | 6,563,400 | 12月31日はストII対戦大会(団体戦)出場者募集 | 1C ALL ノーマル2人設定 |
| 2 | ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード、連必付) | 4,003,800 | 次はCCやるっす。 EXL-RVS-NBG忍 | 1C・ALL ノーマル2人設定 |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター・必付) | 3,329,400 | ITO家賃払えよ!! ①ⒺRVS-GUN道 | 1C・ALL ノーマル2人設定 |
| 4 | ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック・必付) | 3,407,600 | 俺のタオルで股間を拭くなRVS-GUN復 | 1C・ALL ノーマル2人設定 |
| 5 | ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ・必付) | 3,407,900 | 超雲がきつくて後はだいじょーぶ?!GUN活 | 1C・ALL ノーマル2人設定 |
| 6 | ブロックブロック (1P・ノーマル) | 201,510 | 「これもトポスかぁ?」逸 EXCEL-KUMA | R-23 ノーマル3機設定 |
| 7 | ドンプル(1P) | 19,654,240 | 遠藤さん結婚して CHAT-あぁるじーぷー | ALL、残8 ノーマル3機設定 |
| 8 | チャリオット (1P・連なし) | 4,510,300 | じーぷー愛の告白応援団♡ⒺCYR-CBY | ノーミスALL ノーマル3機設定 |
| 9 | MJ-12 (1P・連なし) | 1,273,490 | 町田の問題児ITO終 EXECEL-KUMA | ALL、残0 ノーマル3機設定 |
| 10 | バンダイク (1P・連付) | 3,262,720 | ニセモノはコロース!! HTLかかってこいY.N | ALL、残0 ノーマル3機設定 |

## カジノカーニバル ☆=14

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | タイムトラベラー | 947,125 | とよけん 守銭奴 ファンクラブ会員 | 1コイン 2552年 |
| 2 | ストリートファイターII | 1,403,200 | 募集中!!FCに入会してとよけんといっしょ | ザンギエフALL |
| 3 | サンダードラゴン | 3,682,900 | にトランクに入ろう!! 一現在続々入会中!!一 | 1-8 連射付 |
| 4 | ギャロップ | 632,060 | SEP-FECT T.E | 2-2 |
| 5 | D.D.クルー | 360 | 山崎先生に会えるゾ!! マグロがもらえる…? | 1コイン ALL F.F使用 |
| 6 | ザ・キングオブドラゴンズ | 3,183,400 | NTY-GTY 点 | 1コインALL エルフ使用 |
| 7 | スパイダーマン | 523,390 | NGC-EDI | 1コインALL サブマリナー |
| 8 | ストリートファイターII | 1,467,200 | TPO | 1コインALL ケン |
| 9 | SDガンダム | 906,050 | マーシャルグラムよりセンパーイもうこない | 1コイン 6面 あとちょっと!! |
| 10 | ストリートファイターII | 153,100 | で下さいっすよー。 お・願・い。FGM | ガイル ALL 番外編ロースコア |

## ゲームセンターUFO ☆=82

東京都町田市旭町1-7-5 ☎(0427)29-5603

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,819,900 | FGK-サガット フェチ乱 | 3万×1ミス連付 D×30 爪×1 |
| 2 | ストリートファイターII (リュウ) | 1,604,900 | FGK-ハチマキフェチ乱 | Ⓟ×ALL 連射 D×35 爪×2 |
| 3 | ストリートファイターII (ケン) | 1,606,200 | FGK-金髪フェチ乱 | 3万×1ミス連付 D×40 爪×3 |
| 4 | エイトマン (1P・連なし) | 298,800 | URX-黒○フェチ BT夫(ウソでちゅ) | 1cALL 残×4 あと3千 |
| 5 | SDガンダム (1P・連付) | 2,081,800 | 変態CYR-MST (変態フェチ♡) | 1cALL 残×1 |
| 6 | WWFレッスルフェスト (タッグ) | 2周ALLクリア | 町田の筋トレフェチタフネス吉村 巽 | 1cALL A・ウォリア&デビアス |
| 7 | ザ・シンプソンズ (1P、連付) | 177,200 | SEP-FECT-T.E | 1cALL 必付 残×1 BART |
| 8 | サンダークロスII (1P・連付) | 4,729,810 | カジノからの使者 あ、名前きーてねえ | 1c5-6 赤使用 |
| 9 | サンダードラゴン (1P、連付) | 6,413,400 | G.M.C.DAN | 1cR-13 |
| 10 | 第2回 ストIIフェスチバル | 優勝者決定 | Mr.チャーリー しみぢゅ | ガイル使用 第3回は11/4 |

# 君こそゲーメスト！

## その2

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ゴーリーゴースト | | 521 | ZKS旧名人がレベルアップしてCR-Xに | イエローハット（愛知） |
| クロスソード | | 残37,950ゴールド | ISG セニョールZZ | タウンスポットプレイランド（大阪） |
| ラッドラリー | NIGHT | 2′54″242 | ESSAY-SOL | ハイテクセガ高崎（群馬） |
| | RAIN | 2′53″553 | SDI-EXP | ビッグキャロット京都（京都） |
| | MOUNTAIN | 2′53″664 | WZH | |
| チャリオット | (連)なし | 4,532,300 | ISH-GAC-えるる | 個人申請ゲームプラザミッキー（愛知） |
| ドンプル | | 20,128,745 | 8万点差でセーブ?! ESSAY-EPT(仕) | プレイランドスカイシアター（埼玉） |
| ストライクファイター | | 171,100,440 HIT=721 | EXTEND II-帝龍 | イエローハット（愛知） |
| ウルトラマン | | 1,706,390 | 最後の変身IMGZ | 個人申請明石ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ（兵庫） |
| ゴルフィンググレイツ | | −26 | DCC-AGAS-KACⓅ | 個人申請ゲームプラザシグマレジャック（愛知） |
| コットン | 1周目(連)付き | 1,755,670 | イエティⒻ | ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京） |
| ランパート | 中級 | 111,932 | G.P.-A.由弥 | イエローハット（愛知） |
| | 昇進 | 110,826 | | |
| ストリートファイターII | リュウ | 1,604,900(連) | FGK-ハチマキフェチ(乱) | ゲームセンターUFO（東京） |
| | ケン | 1,616,900 | FGK-VIRGO | ハイテクセガ金沢（石川） |
| | 春麗 | 1,597,600 | さようなら春[redacted]あとはまかせた GO.D(ま) | ゲームプラザ（熊本） |
| | ブランカ | 1,589,700 | 北関東うさぎさんFC [redacted]WAPI(子) | プレイランドスカイシアター（埼玉） |
| | ダルシム | 1,687,600 | 妥協する男 RGB-STC(超)(弱) | 個人申請橋本コンピューターランド（神奈川） |
| | 本田(連)付き | 1,667,200 | G.M.C.やちょ | [redacted]人申[redacted]ホワイトハウス[redacted]崎（福岡） |
| | 春[redacted](連)付き | 1,603,500 | 乳首 | 荏原ゲームコーナー（東京） |
| ゆうゆのクイズでGO!GO! | (連)付き | 730,000 | CVM-MID涼 | 個人申請ウイルトークタイトー小田原（神奈川） |
| | [redacted]なし | 686,000 | CVM-DIT妙 | 個人申請藤沢ジョイパーク（神奈川） |
| キングオブザモンスターズ | | 1,024,440 | おーちゃんFC ニセⒺSSC-VAP | 荏原ゲームコーナー（東京） |
| 戦国伝承 | | 777,000 | SURPASSER=パチンコ道場-GIN | スーパーアカトンボ（福岡） |
| ルナーク | | 350,400 | ビルベイ | ジャンボ&ABC（大阪） |
| バンダイク | (連)付き | 3,262,720 | ニセモノはコロースII HTLかかってこいY.N | キャッスル&YOU²（東京） |
| エドワードランディ | | 2,993,204 | のばすのはかなりきついよ KSD-GNP | 八千代プレイランドカーニバル（千葉） |
| マジェスティックトゥエルブ | [redacted]なし | 1,273,490 | 町田の問題児ITO(終) EXCEL-KUMA | キャッスル&YOU²（東京） |
| パイプドリーム | Bコース | 3,778,930 | 成せば成る UYK(級) | ビッグキャロット京都（京都） |
| | Cコース | 5,150,250 | 我がパイプ人生に悔いなし UYK(級) | |
| スーパーフォーミュラ | 日本GP・レバー | 2′40″971 | SDI-Tyrrell-HID(ひ) | 遊ingポイントセオラ（滋賀） |
| | U.S.A.GP レバー | 2′03″467 | [redacted]学科223 | ビッグキャロット京都（京都） |
| 先月の訂正 チャリオット | (連)なし | 4,495,400 | ちらし寿しなら片ちん大王(か) | 扇が丘レジャーセンター（石川） |
| 先月の訂正 ランパート | 中級 | 109,975 | たんけんはっけんばたあけん | ハイテクセガ青森&新町（青森） |

（107ページの続き）
サンダードラゴンの(連)なしは1000万点達成者が3名出ました。お疲れさまでした。

SDガンダムは実力永パとの声がありますが、今回は集計しています。実力永パが明確になった時点で打ち切りとさせていただきます。

サンダークロスIIは、(連)付きのほうでスコアが上回っていたのですが、面数優先とさせていただきます。ここまで来れば1000万点は見えたか？

ドンプルはついに2000万点突破。残機つぶしが始まっています。

ゴルフィンググレイツは27アンダーがイージー（持ち玉5個）で出ています（同一人物）。

先月の集計ミスは1つ。どうもすみません。また、先月のデスブレイド(連)なしは(連)付きだったとの報告を受けています。

また、今回永久パターンで集計されていないのは、スパイダーマン、タンブルポップ、ポラックスです（いずれも実力永パ）。

10店未満で集計されていないのは、タイムトラベラーのみです。

再来月集計分（12月分）は12月23日スコア締め切り、24日消印有効です。（悠理）

## ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1　☎(0766)24-5883

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII (E・本田使用) | 1,094,300 | エドワード"OK!!"MAL | ALL |
| 2 | R・TYPE II | 646,300 | AXE | 2-3 |
| 3 | サンダーゾーン | 5,325 | アカイタカミ | ALL |
| 4 | スパイダーマン | 285,390 | ヒグチキミコ | 最終面　スパイダーマン　難易度6 |
| 5 | SDガンダム | 292,050 | ヒグチキミコ | STAGE-4 |
| 6 | ギャロップ | 316,200 | AXE | ZONE-D 連射装置付 |
| 7 | D.D.クルー | 379 | タカヤノリコ | F.F　ALL |
| 8 | 雷電 | 651,350 | さんど・「はやくきて」・ろーど | 1-4　BOSS 連射装置付 |
| 9 | コットン | 2,006,680 | J.T | 2周ALL　4人設定　連射装置付 |
| 10 | エアバスター | 1,094,300 | AXE | ALL　EASY 連射装置付 |

## HI-TECHSEGA金沢店 ☆=30

石川県金沢市片町1-3-9　☎(0762)21-9115

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | SDガンダム(連) | 2,079,400 | 片ちん大王"す〜くね〜"(か) | ALL、残×3 |
| 2 | スパイダーマン (サブマリナー使用) | 520,590 | 魔神衆邪神ORC | ALL　必殺技ボタン付 |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)(連) | 5,084,700 | すさまG-ARIES(よ) | ALL　必殺技ボタン付 |
| 4 | ザ・キングオブドラゴンズ (ウイズ)(連) | 4,305,100 | あと20万 すさまG-Rカモネ(コ) | ALL　必殺技ボタン付 |
| 5 | ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)(連) | 3,277,900 | IKD-ノーミスゲームか?(恥) | ALL　必殺技ボタン付 |
| 6 | ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)(連) | 2,414,900 | J-だうだう-JOE | ALL　必殺技ボタン付 |
| 7 | ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)(連) | 2,044,600 | IKD-じじいガードしろ!(恥) | ALL　必殺技ボタン付 |
| 8 | ストリートファイターII (リュウ使用) | 1,588,100 | FGK-VIRGO | ALL　連なし D×38爪×2P×21 |
| 9 | ストリートファイターII (ケン使用) | 1,616,900 | FGK-VIRGO | ALL　連なし D×31爪×4、オールパ |
| 10 | ストリートファイターII (春麗使用)(連) | 1,562,500 | ブルーリボン(栄) | ALL　連ありD×24、爪×3、オールパ |

## ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11　☎(0762)62-9351

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ) | 2,465,500 | 幻夢魔神衆-XYZ | 1コイン　ALL ノーマル |
| 2 | ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター) | 2,598,400 | 幻[redacted]神衆-XYZ | 1コイン　ALL ノーマル |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード) | 2,829,300 | DNA-EZORDE | 1コイン　ALL ノーマル |
| 4 | ストリートファイターII (ブランカ(連)無) | 1,363,600 | 片ちん大王 化学は恐い!(連)カ | 1コイン　ALL ノーマル |
| 5 | WWFレッスルフェスト（バトルロイヤル・ホーガン使用） | 7人 | DAN-EZORDE | 1コイン　ALL ノーマル |
| 6 | 出たな!!ツインビー | 2,945,300 | 片ちん大王　伝七はヨヨヨイ!(カ) | 1P　ノーマル 2-3 |
| 7 | レゾン | 166,400 | DNA-EZORDE | ノーマル　(連)付 4面 |
| 8 | スターブレード | 1,290,700 | けたろうSP | ノーマル　(連)付 ALL |
| 9 | SDガンダム | 621,450 | ITO | R-5　ノーマル (連)付き |
| 10 | エイトマン | 164,800 | KILL | ノーマル 4-2 |

## 扇が丘レジャーセンター ☆=15

石川県石川郡野々市町高橋町86-2　☎(0762)48-3765

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | SDガンダム | 2,093,900 | また片ちん大王"おい!ビール!"(か) | ALL　(連)有 |
| 2 | スターブレード | 1,969,400 | 198万くらいなら D.K | ALL　(連)有 |
| 3 | デスブレイド | 866,100 | 狂戦士ZENちゃん | ALL ファイター |
| 4 | WWFレッスルフェスト | ALL　CLEAR | 一番BEL | タッグモード　ウォリアホーガン |
| 5 | ザ・キングオブドラゴンズ | 1,699,800 | ひげおやじBEL | ALL ドワーフ使用 |
| 6 | ザ・キングオブドラゴンズ | 2,872,100 | 剣匠ZENちゃん | ALL ファイター使用 |
| 7 | ゼクセクス | 募 | プレイしている人は多くても申し出数はゼロ | 2面にミジビンがいるう。 |
| 8 | ブロックブロック | 集 | 子供のころから補欠で審判元気はつらつ | パクられたぜ by　永田園 |
| 9 | ドリフトアウト | 中 | セリカでせり勝った。シラーケッ | パクられたぜ by　ナムコ |
| 10 | レイルチェイス | よ | プレイ中にふり返っても誰もおっかけてこん | パクったぜ by　セガ |

## イエローハット ☆=109

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎(052)452-5602

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,377,100 | 真実の自分を見つけたサブ垣マリナー龍変態 | 2-2　はれつ野郎のバカ |
| 2 | サンダークロスII | [redacted],422,820 | 闘龍-MATSU[redacted] | 10-5　面数か点数優先なのか? |
| 3 | スターブレード (連無) | 1,639,900 | H.I | ALL |
| 4 | ランパート(中級) (昇進) | 111,932 110,826 | G.P.-A.由弥 G.P.-A.由弥 | ALL城×1ミス ALL城×1ミス |
| 5 | スパイダーマン | 559,550 | ENR | ALL　かせぎなし |
| 6 | SDガンダム | 1,005,200 | MCMXC | 6面 |
| 7 | ゴーリーゴースト | 521 | ZKS旧名人がレベルアップしてCR-Xに | ALLじゃない |
| 8 | ブロックブロック | 316,920 | CR-X名人だ。 | R38　サギすぎる |
| 9 | ストライクファイター | 171,100,440 | EXTEND II-帝[redacted] | ALL　残0 HIT721 |
| 10 | ギャロップ | 999,999 | EXTEND II-帝[redacted] | 4′37″00 ALL |

## ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401　☎(0779)65-1146

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ) | 1,936,500 | JIJI-松 | ALL　1コイン |
| 2 | ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック) | 1,782,300 | 我らスクリュー旋風JIJI-松 | 16面　にっくきリザードマン |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード) | 1,740,400 | E.ロシアンブータ | ALL　1コイン |
| 4 | ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター) | 1,834,100 | JIJI-松 | ALL　1コイン |
| 5 | ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ) | 959,700 | JIJI-松 | 12面　ボス |
| 6 | SDガンダム | 184,150 | 春日翔兵 | 4面 |
| 7 | ストリートファイターII (ザンギエフ) | 1,242,700 | Mr.CAT | ALL　1コイン ③×11⑤×6⑧×1 |
| 8 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,360,900 | K(和) | ALL　1コイン ③×13⑤×6⑧×2 |
| 9 | ストリートファイターII (ケン) | 1,320,000 | テン公Ⓚ | ③×12⑤×6⑧×2 |
| 10 | | | | |

## ゲームインカナザワ ☆=9

石川県金沢市安江町3-4　☎(0762)31-3526

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター) | 2,370,200 | KRT-RIK　サボリ | ALL　武3　(連)付 |
| 2 | ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック) | 2,208,900 | にやぁ〜り にやにやルビンスキー | ALL　武4 (連)付 |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ) | 1,861,800 | IKD-ドワーフ発狂!(恥) | ALL　セコリなく (連)付 |
| 4 | ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード) | 3,238,100 | KRT-KOS | ALL　武5 (連)付 |
| 5 | ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ) | 4,576,900 | KRT-RIK　あと150万 | ALL　残×1 (連)付 |
| 6 | スパイダーマン | 527,170 | 魔神衆邪神ORC | ALL　サブマリナー使用 |
| 7 | SDガンダム | 1,014,800 | KRT-クリア見えた-KOS | R.6　(連)付 |
| 8 | ギャロップ | 999,999 | B.J-たぶんでぶう〜! | 2周ALL　9:30 (連)付 |
| 9 | ストリートファイターII (リュウ) | 1,438,000 | タル夫　ウキー!　ルビンスキー | ALL(パ)8M×1D×18 (連)付 |
| 10 | ストリートファイターII (E-本田) | 1,418,600 | ブチッ!あ〜きもち〜 | ALL(パ)D×0　(連)付 |

## アミューズ&レストメイヨー ☆=53

兵庫県姫路市駅前町222[illegible]地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エイトマン | 266,200 | ロシア 、 | ALL 残0 全機種ノーマル設定 |
| 2 | ゼクセクス | 1,524,800 | (ぺ)(KMG) | 2-3 1UP×0 2日やった |
| 3 | ドリフトアウト(レバー) | 8'58"60 | (ぺ)(KMG) | ALL 54P セルカ使用 |
| 4 | ギャロップ | 999,999+α | (ぺ)(KMG) | ALL 9'30"00 2-4クリアで達成 |
| 5 | ゴーリーゴースト | 484pts. | (ぺ)(KMG) | END ZIP 気長にやります。 |
| 6 | SDガンダム | 1,036,850 | MOL | [illegible]めん (連)付 |
| 7 | クロスソード | 最終面-城内4 | Shuffle-典子 | 第三[illegible]スタート |
| 8 | パイプドリーム(Aコース) | 3,997,570 | R.T-MAP | ALL |
| 9 | パイプドリーム(Bコース) | 3,622,550 | R.T-MAP | ALL |
| 10 | ストリートファイターII(ケン) | 1,350,200 | ぺけーおたく | 14-6-1 |

## 明石ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ ☆=20

兵庫県明石市本町1-1-32 ☎(078)912-5616

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,570,600 | 101回目のゼクセクス FUN(I&C) | 2-3 全機種 ノーマル (連)なし |
| 2 | SDガンダム | 1,008,900 | かつお君IIか? BHK-T.T.T | 6面 実力永ばだろーねー、たぶん |
| 3 | サンダードラゴン | 4,528,400 | 毎月10月を心待ち! 猫耳くらぶーWIZ | STAGE 9 シーダのしっぽ♡ |
| 4 | ボンバーマン(ノーマル) | 1,538,200 | ブーイングの嵐! DEVICE-(漢)(呪) | ALL 謎の残1 また来て下さい |
| 5 | ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ) | 3,950,200 | 蓬莱学園からの転校生 ミルクが1番!ALF | ALL 矢Lv1 2番はパステル |
| 6 | ザ・シンプソンズ | 174,800 | 11月21日を待つ男 王女のメガネ-WIZ | ALL BART ココアのメガネ♡ |
| 7 | サンダークロスII | 5,267,260 | サンクロIIをもてあそんだ男 FUN(遊)(び)(た)(よ) | 発売ver ランク3 6-5 |
| 8 | ドンプル | 17,979,190 | 行動範囲の広い男 J.G.K-ALL(副) | ALL 残2また来て下さい。 |
| 9 | ストリートファイターII(リュウ) | 1,531,400 | 爪爪爪爪爪爪爪爪爪爪 欲しいよTAR(海) | ALL (ハ) ツメX0 DX? |
| 10 | ストリートファイターII(ケン) | 1,531,100 | 女たったの300点! ぶっ殺す!RAS(女) | 春麗はずし×1 ツメ×1 DX? |

## 川島玩具店 ☆=19

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42-0094

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブドラゴンズ | 2,628,500 | G・WAX-GTRII | ALL ウィザード |
| 2 | ザ・キングオブドラゴンズ | 1,770,000 | G・WAX-GTRII | ALL クレリック |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ | 1,703,200 | 中川(人) | ALL ファイター |
| 4 | SDガンダム | 161,550 | G・WAX-TAN | R.3 |
| 5 | ストリートファイターII | 1,385,600 | G・WAX-TAR | ALL |
| 6 | ストリートファイターII | 1,375,800 | KRO | ALL |
| 7 | ストリートファイターII | 1,366,700 | G・WAX-TAR | ALL |
| 8 | ニンジャキッズ | 2,998,280 | G.WAX-WIN | ALL |
| 9 | スノーブラザーズ | 1,932,400 | R.T-MAP | 3-26 |
| 10 | ハイパースポーツスペシャル(連なし) | 421,250 | PLY | ALL 店内全機種ノーマル設定 |

## ジャスコ川西店プレイランド ☆=7

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,045,900 | リリス ファウ | 2-1 |
| 2 | WWFレッスルフェスト(タッグ) | 10人ALL | ULTIMATE WORRIOR | ウォリアー使用 |
| 3 | WWFレッスルフェスト(バトル) | ALL | イギー | 1コイン |
| 4 | SDガンダム | 993,250 | 森下 学 | R-6 |
| 5 | エイトマン | 246,100 | リリス ファウ | ALL |
| 6 | ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード) | 3,248,500 | リリス ファウ | ALL |
| 7 | ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ) | 2,647,700 | 霧の紅茶ミルクティーで復活!!ISHTAR | ALL |
| [illegible] | ザ・キングオブドラゴンズ(クレリック) | 2,622,500 | イギー | ALL |
| 9 | ザ・キングオブドラゴンズ(ファイター) | 2,438,700 | 信長 | ALL |
| 10 | サンダークロスII | 2,909,880 | 森下 学 | 4-1 |

## イーストランドファミリーガーデン ☆=8

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,249,300 | 何ィ?撮影禁止?むかーっ TMC-SAN(ふ) | 1コイン 中吉 2周目2面 |
| 2 | ザ・キングオブドラゴンズ(ファイター) | 2,571,500 | GRC「BORFES」-YAM | 1コインALL(認) ばやっぱー |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード) | 3,040,700 | わが青春のPO岡山さらばTMC-SAN(ふ) | 1コインALL(認) どーでもええよ |
| 4 | ザ・キングオブドラゴンズ(クレリック) | 2,667,400 | 世界一ぬいぐるみ取り師 TMC-SAM(ふ) | 1コインALL(認) われーざまみー |
| 5 | ザ・キングオブドラゴンズ(ドワーフ) | 1,909,500 | GRC「BORFES」-YAM | 1コインALL(認) 超大甘辛しあめ! |
| 6 | サンダードラゴン((連)付) | 3,094,700 | 新宿スポーツランドの皆さん2日はありがと | 1コインミスった STAGE8 |
| 7 | WWFレッスルフェスト(タッグマッチ・4Pバージョン) | STAGE7 | 世界自然保護動物のプロレスですか!?大佐 | スローター&ロパーツ ギブ×4 |
| 8 | クライムファイターズ2(2Pバージョン・ブーマー) | 125 | ビーがビー店?Aビーにビーしたな!(禁)(禁)(禁) | 1コインラスボス EXTRA 超甘 |
| [illegible] | 最後の忍道 | 1,587,900 | 同じの2回載せてどうするTMC-SAN(ふ) | 1コインALL 残×1 ビービー |
| 10 | 第2回ロッテ 雪見だいふく杯争奪 | ぽえぽえSF]]対戦 Xマス選手権大会 | 12月24日午後3時 当日受付あり ははは | 勝ちこし方式 ハメ技禁止(連)なし |

## プレイシティNASA杉本町店 ☆=27

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エグゼドエグゼス | 1000万+α | DEVICE-H.Y(奈) | ハード (連)なし R.30で達成 |
| 2 | サンダードラゴン | 1000万+α | アッチョー! DEVICE-PHANTOM | (連)なし R.17あと9千万か!? |
| 3 | ゼクセクス | 2,526,700 | (有)師匠がライバル DEVICE-SEI | (連)なし ノーマル2周目7面 中盤 |
| 4 | ブロックブロック | 80,620 | こんなん嫌だー! DEVICE-H.Y(奈) | ビギナー ALL残3 |
| 5 | ストリートファイターII(ブランカ(連)付) | 1,634,400 | WKO友の会しもべ3 Xenom(鳩)(呪) | ALL (P) (爪)×1 (W)×29 |
| 6 | ストリートファイターII(ケン(連)無) | 1,568,300 | WKO友の会しもべ1アッチョーNEC(呪) | ALL (P) (爪)×1 (W)×36 |
| 7 | ボンバーマン | WIN7(レベル8) 2,548,600 | HERO'S KKK DEVICE-(漢)(呪) | バトル ノーマル ALL |
| 8 | クロスソード | 残31,430G | タウスポからの遠征 | 1クレ ALL |
| 9 | ザ・キングオブドラゴンズ | 2,770,800 | DEVICE-DEN | ドワーフ ALL 武器レベル3 |
| 10 | 〈追伸〉 | 我が店にもストII 6-002製で7000円で | 台中の1台に連射を装着!販売中とのこと | これはタイト(これでいい?) |

## ジャンボ&ABC ☆=35

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)23-1160

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | サンダークロスII | 7,609,870 | MMZ-BOM(ま) | 8-6 連ナシ 発売ver. |
| 2 | チャリオット連ナシ | 4,528,400 | NSG-MMZ-A・BOY (と)よーゆう | ノーミスALL 残×6大コイン×3 |
| 3 | SDガンダム | 663,300 | フルネームはハナくそハナちゃん | ノーマル ST6 |
| 4 | パワーホイールズ | 2'55"90 | NSG-RAY(み) | クロスカントリー B・L56 26" |
| 5 | ザ・キングオブドラゴンズ | 2,958,800 | Y・T | ノーマル ALL WIZ 草×0 |
| 6 | ターボフォース | 1,288,500 | USG-OME-HKR 西田ひかる命♡ | 2-4 新ver ノーマル |
| 7 | ルナーク | 350,400 | ビルペイ | ノーマル ALL 黄色い奴 |
| 8 | ドリフトアウト | 9'29"56 | かわうそ君RX | ノーマル ALL 38pts |
| 9 | ゼクセクス | 1,178,200 | NSG-KOU(と)(よ)(ゆ)(う) | ノーマル 最終面 1UP×1 |
| 10 | レッスルフェスト(バトルロイヤル) | 10人 | MHA ゲーマーじゃないよ!2号君 | ノーマル ALLスローター |

## チャレンジャー関大前店 ☆=31

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII(ケン) | 1,385,200 | おたくブラザーズ | ALL |
| 2 | ストリートファイターII(本田) | 1,388,600 | MOV-H-ばくす(床) | ALL サガット1ミス |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード) | 3,229,700 | KEI.0 | ALL |
| 4 | ザ・キングオブドラゴンズ(ファイター) | 2,368,100 | あーべ6 | ALL 剣LV3 |
| 5 | スターブレード | 1,436,700 | 「どぉーだぁ」 KSA | ALL 連付 |
| 6 | ブロックブロック(ノーマル) | 320,160 | OMN-BOSTON (MFT) | R-38 |
| 7 | ゼクセクス | 2,716,500 | CYCLONE-OMN-R.T | 2周ALL ノーミス |
| [illegible] | ドリフトアウト | 9'07"31 | ACE NO.1 | ランチャ 54pt |
| 9 | エイトマン | 291,000 | W2G2-TIL-修崎浩斗 | ALL 残×4 |
| 10 | パワーホイール(初級) | 2'55"45 | モトノブ=なんじゃこらあ?=(奈)江吉 | ALL |

## タウンスポットプレイランド ☆=20

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ドリフトアウト | 8'37"32 | すべりこみセーフ!! 怪帝GEKi(KTG) | ALL DP54 TOYATA使用 |
| 2 | スターブレード | 1,609,600 | あちょー SYD子ちゃん | 1c ALL やっと |
| 3 | クロスソード | 37,950G | ISG セニョールZZ | 1c ALL |
| 4 | ギャロップ(スコア) | 999,999 | USG-OME-K、N(と) | 2周ALL 残0 タイムまたバグ |
| 5 | ストリートファイターII | 1,541,500 1,556,100 | USG-MrEBI君UD. | ケン (P)×ALL ガイル(P)×21 |
| 6 | WWFレッスルフェスト | 2周目1面 | オレandヨガ | デビアスとウォリア |
| 7 | スパイダーマン | 294,530 | USG-OME-Mr EBI君 | 最終面 スパイダー使用 |
| 8 | ブロックブロック(ノーマル) | 373,960 | MFT-BOSTON | R48で志望さーあくや |
| 9 | SDガンダム | 833,250 | インベのKOT | 6面中ボス |
| 10 | ドンプル | 17,506,280 | J、G、K-ALL(副) | 1c ALL |

## タイトーイン002スタジアム ☆=8

大阪府豊中市玉井町1-1-36-102 ☎(06)844-0586

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブドラゴンズ(必殺技ボタン付) | 7,463,000 | CYCLONE-高村よゆう KIW | ALL エルフ Lv1 目標1千万 |
| 2 | ザ・キングオブドラゴンズ(必殺技ボタン付) | 4,007,200 | CYCLONEましゅまだKIW(ラ)(ー)(メ)(ン)(王) | ALL ウィザードLv5 |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ(必殺技ボタン付) | 3,206,600 | CYCLONE-まひゅまKIW(悪) | ALLクレリック Lv1 |
| 4 | ザ・キングオブドラゴンズ(必殺技ボタン付) | 3,040,800 | CYCLONE-あ〜べよゆうKIW(悪) | ALLファイター Lv1 |
| 5 | エイトマン | 302,700 | ひょっとして、同点? Xenom(鳩)(呪) | AL 弱すぎる |
| 6 | SDガンダム((連)付) | 2,088,600 | HYAKU-俺の名前はUGFじゃ〜(ぼ)(か)(門) | ALL残0 ELFは弟子? |
| 7 | ストリートファイターII(E・本田(連)付) | 1,611,800 | CYCLONE-CST(ゆ) | ALL(ハ)つめ×3 D×31タルミス |
| 8 | ストリートファイターII(ケン(連)付) | 1,569,200 | CYCLONE-HURRICANE | D×21つめ×2 D×32 |
| 9 | ストリートファイターII(リュウ(連)付) | 1,448,200 | 対戦師匠はKKK(鬼) Xenom(鳩)(呪) | ALL(ハ)つめ×3 D×すこし |
| 10 | ファイナルファイト(錬金あーんど(連)付) | 3,859,170 | ESW-MST 様 ご来店、ありがとう。 | ALL ガイ 2ミス 稼ぎ甘し |

## キャノン最前線 ☆=63

愛知県岡崎市康生通[illegible]1-6 ☎(0564)25-2612

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,494,500 | AKI(た)(10-13に1万3000円で発狂) | 2-3 1UP×1 |
| 2 | ゴーリーゴースト(1P) | 511,PTS | CR-X(名人だよ♡) | ALL |
| 3 | レゾン(1P) | 576,800 | IML-UUU(た) | ALL 残2 |
| 4 | ギャロップ(1P・(連)付) | 999,999 | IML-PET | 4'42"00 |
| 5 | ブロックブロック(1P・ビギナー) | 89,330 | IML-PET (集計希望!!) | ALL ノーミス400×1のがし |
| 6 | SDガンダム(1P) | 1,021350 | IML-PET | 6面 |
| 7 | ドンプル(1P) | 17,759,460 | IML-PET | ALL 残1 |
| 8 | ザ・キングオブドラゴンズ(1P・エルフ)(連)付 | 5,442,300 | Disp-ALES (タ) (ク) (夫) | ALL |
| 9 | クロスソード(1P) | 残GOLD25,710 | NeeSa | ALL |
| 10 | サンダークロスII(2P) | 5,583,690 | 闘龍-MATSU | 6-6 |

## 天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII(ケン) | 1,305,100 | あと13万BYN(B) | 1コインALL |
| 2 | ストリートファイターII(春麗) | 1,529,800 | "ツメがたくさん"LOT² | 1コインALL |
| 3 | USネィビー | 2,313,640 | HawKins | 1コインALL F18ホーネット |
| 4 | ストリートファイターII(ダルシム) | 1,450,100 | けっこうつらいよ "LOT² | 1コインALL |
| 5 | D.D.クルー | 294 | ABC² | 1コイン ノーマル |
| 6 | SDガンダム | 243,210 | A.K | 1コイン 4面 ノーマル |
| 7 | チャリオット | 2,064,200 | 碧定3BAKARA | 1コイン5面 ノーマル |
| 8 | ルースターズ | 1,042,351 | 碧定2AOYAMA | 1コインALL ノーマル |
| 9 | ドンプル | 10,083,200 | A.K | 1コイン26面 |
| 10 | デスブレイド | 450,240 | 一色のNAKAYAMA | 1コインALL ノーマル |

## ビッグキャロット京都 ☆=132

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ボンバーマン(ノーマルゲーム) | 8,690,400 | UYK(級) | ALL 残0 |
| 2 | サンダークロスII(発売ver・ランク3) | 8,986,220 | KGP-TUR屋(ま)(と) | 9-7 (連)付き |
| 3 | サンダードラゴン | 10,000,000+α | GOL屋(ま)(真) | 3-4で達成 |
| 4 | ギャロップ | 999,999 | KGP-N・H (ま)(と)(半)(にくじる) | ALL 9:43 |
| 5 | ザ・シンプソンズ | 180,100 | 小野軍団 KNG | 1ミスALL (連)付き(必) |
| 6 | ラッドラリー(RAIN) | 2'53"553 | SDI-EXP | ALL |
| 7 | ラッドラリー(MOUNTAIN) | 2'53"664 | WZH | ALL |
| 8 | パイプドリーム(Bコース) | 3,778,930 | 成せば成る UYK(級) | ALL |
| 9 | パイプドリーム(Cコース) | 5,150,250 | 我がパイプ人生に悔いなしUYK(級) | ALL |
| 10 | スーパーフォーミュラ(USA・GP) | 2'03"467 | 史農学科223 | ロータス(ターボ)中嶋悟使用 |

## 遊ingポイントセオラ ☆=14

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | SDガンダム | 2,089,500 | JESUS-LEM | ALL |
| 2 | ドリフトアウト | 8'54"01 | 近江からの使者 | PO[illegible]T-54 ALL 1位 ランチャー |
| 3 | ゼクセクス | 1,304,000 | TRM-2代目 音無響子(DOM) | 2-3 |
| 4 | ストリートファイターII(春麗) | 1,504,500 | Y.N | ALLパーフェクト つめX0 |
| 5 | ストリートファイターII(ブランカ) | 1,460,400 | GAC-T/RIO(ILK) | ALLパーフェクトつめX0 |
| 6 | ストリートファイターII(ザンギエフ) | 1,440,700 | HIR・たいプ(B) かってに死ぬサガット | ALL 1ミス |
| 7 | ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード) | 2,989,600 | 天才ヘボゲーマーTAI! | ALL L=5 |
| 8 | パワーホイールズ(上級コース) | 3'33"48 | ひなさん | ALL |
| 9 | パワーホイールズ(破壊コース) | 822 | ひなさん | R1-410 R2-412 |
| 10 | スーパーフォーミュラ・(日本GP・レバー) | 2'40"971 | SDI-Tyrrell-HID(ひ) | Fer Gベルガー FL 39"679 |

## ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内251 ☎(07442)3-1212

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII(ケン) | 1,423,400 | NABE | (P)×ALL 爪×1 (W)×15ぐらい |
| 2 | ストリートファイターII(リュウ) | 1,402,200 | NABE | (P)×21 (W)は不明 |
| 3 | ストリートファイターII(ザンギ) | 1,409,600 | ザンギーのパンツ草地 | オールパ |
| 4 | ストリートファイターII(ガイル) | 1,383,900 | 箱下-5000(草地) | オールパでこんだけ |
| 5 | ストリートファイターII(ブランカ) | 1,408,800 | GAC-T/RIO(ILK) | |
| 6 | マジックソード | 11,959,340 | SYV | ゼニデインあと1回で1200万 |
| 7 | ファイナルファイト | 3,815,740 | 金時にんじん | ガイ ALLあと20万 |
| 8 | ルースターズ | 1,336,700 | コータロー | |
| 9 | ギャロップ | 105,170 | ワルキューレと春麗の恋人 SINJI | [illegible]はすでに俺の妻 |
| 10 | ストリートファイターII | | もっと対戦してくれ そしたら大会やります。 | 責任は俺がとる! 猿人SAL君 |

# ヒットゲームBEST10

※11月号のイラストは岐阜県フーテンのネコ太郎君でした。ごめんなさい。

## プレイヤー人気中心

| 前回順位 | 順位 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ストリートファイターII | 951 | カプコン |
| 5 | 2 | 機動戦士SDガンダム | 491 | バンプレスト |
| — | 3 | ゼクセクス | 458 | コナミ |
| 2 | 4 | ザ・キングオブドラゴンズ | 429 | カプコン |
| — | 5 | WWFレッスルフェスト | 346 | テクノスジャパン/テクモ |
| 3 | 6 | ボンバーマン | 194 | アイレム |
| 10 | 7 | スターブレード | 181 | ナムコ |
| 7 | 8 | ファイナルラップ2 | 170 | ナムコ |
| — | 9 | ドリフトアウト | 148 | ビスコ |
| — | 10 | ギャロップ | 138 | アイレム |

| 11位 | 12位 | 13位 | 14位 | 15位 |
|---|---|---|---|---|
| スーパーワールドスタジアム 130 | スパイダーマン 120 | サンダードラゴン 114 | クラッチヒッター 109 | デスブレイド 87 |

## インカム中心

| 前回順位 | 順位 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ストリートファイターII | 908 | カプコン |
| 12 | 2 | 機動戦士SDガンダム | 547 | バンプレスト |
| 2 | 3 | ザ・キングオブドラゴンズ | 356 | カプコン |
| — | 4 | WWFレッスルフェスト | 282 | テクノスジャパン/テクモ |
| 5 | 5 | ボンバーマン | 264 | アイレム |
| 4 | 6 | ファイナルラップ2 | 261 | ナムコ |
| 3 | 7 | クラッチヒッター | 197 | セガ |
| — | 8 | ゼクセクス | 190 | コナミ |
| 14 | 9 | スーパーワールドスタジアム | 176 | ナムコ |
| 13 | 10 | スターブレード | 167 | ナムコ |

| 11位 | 12位 | 13位 | 14位 | 15位 |
|---|---|---|---|---|
| スーパーモナコGP 134 | スパイダーマン 115 | サンダードラゴン 114 | スーパーバレー'91 110 | ドリフトアウト 97 |

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル(満点を100点に換算)に基づき、ランキングしています。今回は72店10月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

## 機動戦士大健闘

### 実力アップのバンプレスト

今月ももちろんトップはストリートファイターIIです。得点は少しずつ落ちながらも、いまだに900点台を維持しています。野球、クイズなどインカムを稼げる一般向けの強力ゲームがないのでまだまだいけそうです。

2P対戦プレイという形式が定着していない日本のゲームセンターですが、ここにきて対戦プレイがずいぶん広まってきました。対戦は私自身まだまだ先が見えない深い世界です。

さて、今月の注目株はなんといっても機動戦士SDガンダムでしょう。先月発売直後で5位になったガンダム、今月は順調に人気2位、インカムはなんと12位から2位に入ってきました。バンプレストはウルトラマン以来2作目ですが、グラフィックその他の技術的な面で確実な進歩が見られます。

また、ゲームバランスやゲームの内容もソツなくできていて、ある程度人気は続きそうです。

### ゼクセクス 真価はこれから

日本に発売されたゼクセクスは、人気では3位ですがインカムは8位、難易度が易しめなのが原因でしょう。易しめの難易度でシューティングが難しすぎると思っている層をひきうけられるかどうかは、今後にかかっています。真価が発揮されるのはこれからでしょう。

ザ・キングオブドラゴンズも先月同様、安定したヒットをとばしています。同じカプコンのキャプテンコマンドーが出るまではこのままヒットを続けるのではないでしょうか。

発売が延びていたWWFレッスルフェストはついに発売され、人気を呼んでいます。元祖格闘ゲームメーカーであるテクノスジャパンのゲームだけに好調な出だしです。

プレイヤー人気9位のドリフトアウトはかなりよいできのゲーム。広く人気を保ちそうです。逆に人気10位のギャロップはマニアックなシューティング。グラフィックはすごいですが持続力が少し心配です。

来月はシューティング、格闘ゲームの新作が出ますが、格闘ゲームのほうが強い気がします。

(ぜんじ)



三重県P.N. Dr.DDT君

## ゲームハウスカントリーボーイ ☆=6

広島県広島市安佐[illegible]区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ドリフトアウト(TOYATA) | 9'13"47 | ヘアーサロンエキ(スナック友) | ノーマル 54pts |
| 2 | ドリフトアウト(FARD) | 9'23"12 | AIA | ノーマル 43pts |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ) | 4,180,800 | 山本えっしはがりっきい 大仏三家本&原人 | クリア ノーマル |
| 4 | ストリートファイターII(ガイル) | 1,411,700 | AIA | クリア ノーマル |
| 5 | ストリートファイターII(ブランカ) | 1,378,200 | 師匠はヘリ城!SHC-ちくわ〜に!! | クリア ノーマル |
| 6 | ストリートファイターII(ザンギエフ) | 1,324,700 | TAKA・×'91 | クリア ノーマル |
| 7 | ギャルズパニック | 422,400 | GUM | クリア ノーマル 永パ未使用 |
| 8 | スーパーワールドスタジアム | 3回コールド 0-11 | YTS | G-■ ノーマル |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームシティOZ ☆=23

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ブロックブロック(ノーマルコース) | 221,770 | PONTA | ノーマルR-29 宇部店 |
| 2 | ブロックブロック(ビギナーコース) | 74,010 | 王者パワフルSAT | ノーマル ALL 宇部店 |
| 3 | ボンバーマン | 689,900 | ボンバーボーイ | ノーマルゲーム 5-5 宇部店 |
| 4 | SDガンダム | 1,026,150 | フランドント S ギャバン | ノーマル 6面 |
| 5 | ゼクセクス | 1,250,800 | PONTA | ノーマル 2-2 |
| 6 | WWFレッスルフェスト(ロイヤルランブル) | BEAT9 | フランドント S ギャバン | ノーマル クリア U.ウォーリア |
| 7 | WWFレッスルフェスト(タッグマッチ) | 全10試合クリア | ランディ・サベージ | ノーマル ホーガンとデビアス |
| 8 | ザ・キングオブドラゴンズ | 2,548,800 | BANG=DOLL | ノーマル クリア 山口店 |
| 9 | レゾン | 278,400 | SHINちゃん | イージー 最終面 ㊖ 山口店 |
| 10 | ギャロップ | 339,920 | BANG=DOLL | イージーEゾーン ㊖ 山口店 |

## 丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉[illegible]小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ) | 2,298,000 | AFP-いしけん 今日はデート♡ | ノーマル 1-7 |
| 2 | ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード) | 1,778,000 | AFP-いしけん なちなちなちなちなち | ノーマル なちなちなちなち |
| 3 | ストリートファイターII(リュウ) | 1,365,900 | CLAMP | ノーマル ㊖無 全㋩ |
| 4 | ストリートファイターII(ケン) | 1,377,300 | CLAMP | ノーマル ㊖無 全㋩ |
| 5 | ストリートファイターII(春麗) | 1,462,400 | AFP-じぐ ばかやろう | ベリーハード㊖有 全㋩ |
| 6 | ストリートファイターII(ブランカ) | 1,122,900 | AFP-ROURA | ノーマル ㊖無 |
| 7 | ストリートファイターII(E.本田) | 1,365,900 | AFP-MAI はるさん THANKS | ノーマル ㊖無 全㋩ |
| 8 | クロスソード | クリアした人いない | クロスソードの攻略は役に立ちました。これ | 役に立った割には3章の後半で死亡 |
| 9 | ゼクセクス | スコア募集中 | からもよろしくお願いします。 | 広島から来たおにーさんまた来てね |
| 10 | SDガンダム | スコア募集中 | BY ATP会長 MAI | |

## ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 777,300 | PONMKII ラピタランド | ノーマル 6面 |
| 2 | テキパキ | 1,277,180 | T.K.D ラピタランド | レベル 169 |
| 3 | ブロックブロック | 80,870 | S.今若 ラピタランド | ラウンド9 ビギナー |
| 4 | ストリートファイターII(ブランカ) | 1,105,700 | H.S ラピタランド | ノーマル ALL |
| 5 | ストリートファイターII(ザンギエフ) | 1,035,900 | SCI ラピタランド | ノーマル ALL |
| 6 | ゼクセクス | 1,474,500 | APA ビデオゾーン | ノーマル 2-2 |
| 7 | ブロックブロック | 73,290 | 上海の人 ビデオゾーン | ビギナーコース ALL |
| 8 | WWFレッスルフェスト | 7人殺し | UTU ビデオゾーン | バトルロイヤル ALL |
| 9 | ドリフトアウト | 9'23"45 | FER ビデオゾーン | ノーマル ALL |
| 10 | ポラックス | 1,934,200 | UTU ビデオゾーン | ノーマル 5面ボス |

## ジョイランドタイトーイン ☆=8

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リバーボードギャンブラー(ピンボール) | 83,226,290 | GSX-R | TILTなし ゆらしまくり |
| 2 | バトルシャーク | 18,348,470 | ぱぴよん | (82,131) テーブルノーマル |
| 3 | クロスソード | 3-14 | P、Z㊭ | 1コイン1章スタート |
| 4 | レーシングビート | 3'48"50 | キタノイーグル | U、K |
| 5 | エイトマン | 246,900 | ABE | 1コインクリアーイージー |
| 6 | USクラシック | -10 | MAR | 1コインホールアウト |
| 7 | ストリートファイターII | 1,306,800 | 謎の東洋人X | ダルシム |
| 8 | ストリートファイターII | 1,392,100 | ABE | ALLパーフェクト リュウ |
| 9 | ザ・キングオブドラゴンズ | 3,145,400 | VTR㊨㊋ | 1コインALL ウィザード |
| 10 | ザ・キングオブドラゴンズ | 2,413,500 | VTRCHUⓝ | 1コインALL エルフ |

## スーパーアカトンボ ☆=15

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10　☎(092)682-0555

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブドラゴンズ | 2,422,700 | SGC-JEMINIさぼり | 1コイン　ALL ELF |
| 2 | ザ・キングオブドラゴンズ | 1,920,000 | ブラッディドラゴン | 1コイン　ALL ELF　L18 |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ | 1,891,800 | ブラッディドラゴン | ALL　L18 FIGHTER |
| 4 | ザ・キングオブドラゴンズ | 1,741,000 | ブラッディドラゴン | ALL　L18 CLERIC |
| 5 | 戦国伝承 | 777,000 | SURPASSER= パチンコ道場-GIN | よっしゃかかった!!　クリヤー残1 |
| 6 | エイトマン | 286,900 | SGC-JEMINI (SRFC) | 1コイン ALL 全国いただき? |
| 7 | ザ・シンプソンズ | 156,900 | ブラッディドラゴン | 1コイン　ALL BART使用 |
| 8 | ザ・シンプソンズ | 146,200 | やったぞY.Y NO.2 | 1コイン　ALL |
| 9 | サンダークロスII | 3,436,900 | 佐藤学園の畑中陽子の彼氏 SLこ32んこ | 調子悪 連なし　4-4 |
| 10 | サンダークロスII | 1,614,580 | 少年ZELDAと ゆかいな仲間達 | 3-1 連射なし |

## モンキーハウス本館 ☆=110

福岡県福岡市六本松2-6-7　☎(092)731-0053

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 2,733,200 | G.M.C. C-BOLT　G塔 | 2周ALL |
| 2 | ギャロップ(連) | 999,999 | G.M.C.KKK | 2周ALL |
| 3 | ドリフトアウト (レバー) | 8′27″83 | G.M.C.みやさん | ALL TOYATA使用 |
| 4 | 8マン | 272,300 | ZAMのIIちゃん | ALL |
| 5 | レゾン | 558,800 | G.M.C.ESP!! | ALL |
| 6 | SDガンダム | 2,073,550 | G.M.C.DURAN | ALL |
| 7 | ブロックブロック | 73,400 | G.M.C.J・O | ALL　ビギナー |
| 8 | スパイダーマン | 528,390 | G.M.C.おかび | ALL BLACKCAT |
| 9 | ブロックブロック | 316,850 | by　河童 | R=38 |
| 10 | スターブレード(連) | 2,246,600 | G.M.C.R-1 | ALL |

## ゲームシティーDADA ☆=3

島根県出雲市天神町70-12　☎(0853)21-8477

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII (春麗) | 1,325,900 | ACE | 1コインALL 就職しても来るよ |
| 2 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,044,400 | OYZ | 1コインALL |
| 3 | ゼクセクス | 498,800 | BELLDANDY | ノーマル 4面ボス |
| 4 | ギャロップ | 711,400 | BELLDANDY | (連)なし 2面 |
| 5 | SDガンダム | 157.800 | OYZ | (連)付 3面 |
| 6 | ジョイジョイキッド | 51,400 | KAZ | ノーマル 2-6 |
| 7 | ザ・キングオブドラゴンズ | 2,949,200 | RPM-VTR | 1コインALL ウィザード使用 |
| 8 | ルースターズ | 1,272,700 | KAY | 1コインALL 残=4 |
| 9 | ボンバーマン | 97,900 | 秋色のマリリンモンロー | ノーマル 2-3 トップだと思う |
| 10 | ミズバク大冒険 | 50,510 | プーさんじゃ なきゃいや | 2-2 |

## PLAY-HOUSEアスカ ☆=3

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ギャロップ | 279,690 | OGA-OWA | S-4 |
| 2 | ボンバーマン | 522,200 | Mr-AGM | S-4-3 |
| 3 | D.D.クルー | 305 | IPA-KN | S-5　エフエフ2P |
| 4 | クロスソード | 只今申請ナシ! | | |
| 5 | ストリートファイターII | 1,441,500 | OGA-OWA | ALL　リュウ P×21　D×14 |
| 6 | エイトマン | 94,300 | IPA-KN | S-3-2 |
| 7 | WWFレッスルフェスト | 只今申請ナシ! | | |
| 8 | ウイニングラン'91 | 2′59″199 | IPA-MN | ALL　MT |
| 9 | E・D・F | 1,077,200 | MreCIA | S-A |
| 10 | サンダーゾーン | 6,604 | Mr-TKO | ALL |

## サブカルチュア ☆=17

福岡県筑紫野市二日市581-6[illegible]ビル

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スターブレード | 1,552,300 | Bit | ALL　連付 |
| 2 | サンダークロスII | 4,388,000 | グラII1000+d達成! SUR-(文) | 5-5　W連付 2P側使用 |
| 3 | ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード・クレリック) | 3,115,400 3,118,100 | YUU ランマ | ALL ALL |
| 4 | ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター・エルフ) | 3,165,100 2,409,000 | 馬牛蒡がいるBio SUR-フンマ | ALL ALL |
| 5 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,631,600 | 縛霞奈一色 マスク8号 | ALL　P×22 爪×1　W×? |
| 6 | ストリートファイターII (ザンギエフ) | 1,570,600 | セーラーファイナル! ACE-RANK 0 | ALL　P×22 爪×0　W×28 |
| 7 | ストリートファイターII (リュウ) | 1,523,400 | SUR-(文) | ALL　P×22 爪×1　W×? |
| 8 | ストリートファイターII (E・本田) | 1,487,200 | マスク1号 (MSK) | ALL　P×22 爪×0　W×19 |
| 9 | ストリートファイターII (ブランカ) | 1,468,900 | 超ブランカ人 剣匠　イざなム | ALL　P×22 爪×0　W×? |
| 10 | ストリートファイターII (春麗) | 1,466,400 | 徹夜明け　しばり8号 (SHB) | ALL　P×21 爪×0　W×? |

## ウィルトークタイトー大街道&空港店 ☆=17

愛媛県松山市大街道1-6-4　☎(0899)33-6806

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブドラゴンズ | 3,656,900 | SUR-PENJI | ALL　エルフ 大甘くん! |
| 2 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,349,700 | M. K | ALL　つめ×2 P×20 |
| 3 | ストリートファイターII (春麗) | 1,367,900 | M. T | ALL　P×21 |
| 4 | ストリートファイターII (リュウ) | 1,400,100 | M. T | ALL　P×20 |
| 5 | アクロバットミッション | 571,700 | SUR-R、T | ALL |
| 6 | ハットトリックヒーロー | TOTAL52 | 奇跡のFW14戦士 UDA | ALL |
| 7 | コンチネンタルサーカス | 7,030,070 | SUR-課長代理　LEE | ALL |
| 8 | エイトマン | 290,100 | SUR-Y. T | ALL　残1 |
| 9 | E.D.F | 2,339,500 | SUR-林連研 LEE | ALL 会長はR.T |
| 10 | オペレーションサンダーボルト | 2,903,040 | SUR-R. T | ALL　1人殺し |

## サミーハウス ☆=1

長崎県島原市白土町1033-6　☎(0957)62-4547

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 978,700 | ©すまん1周してない SUR-VIC | ノーマル 6面　28日入荷 |
| 2 | SDガンダム | 615,550 | やっとれん。 ACA-YS | ノーマル 5面ボス |
| 3 | ドンプル | 12,511,310 | あと少し。 ACA-MIR | ノーマル 26面 |
| 4 | ゼクセクス | 891,400 | すごい。　ACA-YS。 | ノーマル 6面 |
| 5 | ルースターズ | 1,073,100 | もしかして…… ACA-MIR | ノーマル　ALL |
| 6 | パロディウスだ! | 1,081,200 | やる気がない。 ACA-LUM | ノーマル　2-1 ツインビー(M) |
| 7 | サンダードラゴン | 1,218,200 | 難しいヨ。　ACA-YS。 | ノーマル ALL |
| 8 | ストリートファイターII (ガイル) | 1,102,100 | ほんのおあそび。 ACA-YS | ノーマル ALL |
| 9 | ドンプル | 10,110,250 | 仕事でゲームやれん。 SUR-VIC | ノーマル 21面 |
| 10 | ヴィマナ | 10,000,000+α | もしかして…… SUR-VIC | 7-1で達成 |

## ゲームインプラザオリンピアン ☆=17

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7　☎(093)521-2040

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 2,100,600 | A.F.L-ELF | IC　2周目の5面 |
| 2 | ギャロップ | 760,330 | A.F.L-ELF | ICエリ32-E |
| 3 | エイトマン | 289,100 | SGC.JEMINI | IC　ALL 残×0 |
| 4 | ストリートファイターII (春麗) | 1,210,300 | NEI　NIGHT | IC　ALL |
| 5 | ストリートファイターII (リュウ) | 1,447,700 | HALFLING | IC　P×20 ツメなし　ALL |
| 6 | サンダードラゴン | 3,777,200 | G.M.C.DURAN | IC　8面 |
| 7 | ザ・キングオブドラゴンズ | 2,135,400 | HALFLING | IC　ALL 残0 |
| 8 | ボンバーマン | 1,155,800 | 清水 | IC　6-6 |
| 9 | SDガンダム | 2,091,500 | 清水 | ICALL |
| 10 | ブロックブロック | 158,310 | JAM | IC　R-19 |

## チャレンジバンバン ☆=27

愛媛県松山市道後樋又4-29　☎(0899)24-5583

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 2,232,500 | 仮面$\pi r^2$ | 2-7(連)付 全機種ノーマル設 |
| 2 | スパイダーマン | 永パによりクリア統一 | LON(は) 海パン刑事 | ALL　IC サブマリナー |
| 3 | ギャロップ | 999,999 | PIA-CNT! | ALL　残0 (連)付 |
| 4 | エイトマン | 302,700 | LON(は) | ALL　IC |
| 5 | ボンバーマン (バトルモード) | LV.7 | PIA-CNT! | WIN=6　IC　1P側使用 |
| 6 | WWFレッスルフェスト (タッグマッチ) | IC　ALL | やすお君グレート | デビ&ウォリ使用 |
| 7 | WWFレッスルフェスト (バトルロイヤル) | IC　ALL | やすお君ハイパー | スネーク使用 |
| 8 | ストリートファイターII (ケン) | 1,517,800 | M、T | P22 |
| 9 | ストリートファイターII (ザンギエフ) | 1,406,600 | MYS | P21 |
| 10 | ストリートファイターII (ダルシム) | 1,411,100 | あーべにおしおきはめ PENJI | P22　爪×3 |

## ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII | 762,700 | 大坪　久志 | 中3年生 11面 |
| 2 | ザ・キングオブドラゴンズ | 1,818,400 | 森田　祥彦 | 16面 高1年生 |
| 3 | ボンバーマン | 88,100 | 小西　利典 | よびこおせい 2-1 |
| 4 | SDガンダム | 142,500 | 山口　泉 | 社会人 3面 |
| 5 | ストリートファイターII | 674,300 | 翁長　竜也 | 中3年生 10面 |
| 6 | ザ・キングオブドラゴンズ | 72,000 | 畑瀬　誠一郎 | 中2年生 |
| 7 | ゼクセクス | 189,040 | 小西　利典 | よびこおせい 3面 |
| 8 | SDガンダム | 196,020 | 橋本　孝志 | よびこおせい 3面 |
| 9 | ストリートファイターII | 634,500 | 前田　進 | 中1年生 |
| 10 | ザ・キングオブドラゴンズ | 73,000 | 須藤　伸吾 | 中2年生 |

## ハイスコア通信②―お店&(編)から―

○遊-ingポイントセオラ(滋賀)
12月のセオラカレンダー、7・8日商店街歳末セール協賛イベント、15日ストリートファイターII大会（第4回）、22・23日クリスマスビッグプレゼント。日ごろのご愛顧に感謝・感謝の大盤振る舞い。ごゆっくりお楽しみください。

○プレイシティNASA杉本町(大阪)
前は剣[illegible]ではなくペンゴが、と思ってたら、今度はXEXEXではなくEXEDEXESが…。まーXEXEX3台入ったからいーけどね。by(有)

○イーストランドファミリーガーデン(岡山)
おそくなりました「ADATS BOOKII」まもなく発行します。お問い合わせありがとうございました。

○ゲームシティOZ(山口)
OZ南小倉店にハイスコアボードを設置しました。遠征大歓迎!
本店店長COUPE

○ジョイランドタイトーイン(島根)
ナイトストライカー再入荷!!全国のナイス党の皆さんプレイしに来てください。さわがしい人が待っています。

○サブカルチュア(福岡)
今さらであるが、ストIIに連射が付きました。もーすぐ3階もオープンします。スターブレード連付きであります。みなさまのご来店お待ちしております。店員おやぢTAM

○宮前キャロットハウス(宮崎)
OLDゲーム、スーパーハングオン（ショットダウンタイプ）入荷。いつまであるかわかんないぜ。

## 編集部から

先月も少し告知しました、「集計方法の問い合わせ」ですが、のっけから担当がいない場面もありまことに申し訳ありません。

ニューゲームが出たときに、「スコア集計か、面数集計か?」とか、「連付き連なしで分けるのか?」などわからない場合のために作られた、この「ハイスコア質問TEL」ですが、質問時間は、水・金曜日の午後6時～[illegible]時です。当然コレクトコールは不可。また、電話するときは、○×ゲームセンターの△□など、身元がわかるようにお願いします。なお、「スコアが何点出ているか?」などの問い合わせには答えられません。

また、永久パターンの情報や、○×のスコアはあやしいなどという問い合わせもお待ちしてます。

（やまかわ悠理）

※そうそう、前回電話番号を書いていませんでした。すみません。

☎(03)3293―9324、ハイスコア担当のやまかわへ。

# てあたりしだいゲームリスト

## 10月発売ゲーム

| ゲーム名 | メーカー名 | 操作 | ジャンル | 発売日 | メーカーからのPR |
|---|---|---|---|---|---|
| ギャロップ | アイレム | 8－2 | シューティング | 10月14日 | 任意可変式スクロール、ロックオンレーザー、まさに新感覚！ |
| ロボ・アーミー | エス・エヌ・ケイ | 8－3 | アクション | 10月30日 | ヘル・ジードの野望を叩け！ メカ対メカの熱き戦い。 |
| ブロックブロック | カプコン | RSW-1 | アクション | 10月18日 | ブロック崩しの決定版！ 2人同時プレイ可能。 |
| ゼクセクス | コナミ | 8－2 | シューティング | 10月23日 | 謎の生命体フリントで惑星イースクエアを救え！ |
| ホログラム | セガ | 4－1 | アクション | 10月 | 業界初ホログラムシステムを使ったゲームだ！ |
| スパイダーマン | セガ | 8－2 | アクション | 10月 | 知る人ぞ知る懐かしのアニメヒーローがゲームに！ |
| バットマン | データイースト |  | ピンボール | 10月16日 | わかりやすいながらも[illegible]の深いフィーチャーはおもしろさ抜群！ |
| WWFレッスルフェスト | テクノスジャパン/テクモ | 8－2 | スポーツ | 10月16日 | 前作スーパースターズの白熱パワーアップ版！ |
| ドリフトアウト | ビスコ | 2－2 | レース | 10月7日 | おもしろいの一言！ |

## 11月以降発売予定ゲーム

| ゲーム名 | メーカー名 | 操作 | ジャンル | 発売日 | メーカーからのPR |
|---|---|---|---|---|---|
| サンダーブラスター | コナミ | 8－2 | シューティング | 未定 | 撃てば撃つほどパワーアップ！何度でも使えるサンダーボール！ |
| スラッシュラリー | アルファ電子/エス・エヌ・ケイ | 4－2 | レース | 11月8日 | 砂塵の彼方に栄光を見よ！通信機能搭載のスピードレースゲーム。 |
| 餓狼伝説 —宿命の闘い— | エス・エヌ・ケイ | 8－3 | アクション | 11月下旬 | ネオ・ジオ初のマンツーマン異種格闘ゲーム。協力・対戦OK! |
| バカ殿様麻雀漫遊記 | モノリス/エス・エヌ・ケイ | 4－4 | 麻雀 | 未定 | 6つのエリアをクリアして、目指すは天下一麻雀大会だよ～ん |
| ミューテーションネイション | エス・エヌ・ケイ | 8－2 | アクション | 未定 | 戦う敵はミュータント！呪われたスラムで繰り広げられる死闘。 |
| キャプテンコマンドー | カプコン | 8－2 | アクション | 11月中旬 | CPシステム第17弾。4人同時プレイ専用[illegible]体。 |
| サンセットライダーズ | コナミ | 8－2 | アクション | 11月12日 | コミカル版タ[illegible]の○○マ○。笑わせてくれるぜ！ |
| 64番街 | ジャレコ | 8－2 | アクション | 2月 | ただいま制作中！しばらくお待ちを。 |
| F-1 エキゾーストノート | セガ |  | ドライブ | 未定 | GPライダーでおなじみのなめらかなグラフィック。2人通信筐体。 |
| メタルブラック | タイトー | 8－2 | シューティング | 11月中旬 | ニューロンを集めてショットのレベルをあげろ！ |
| ゴークス | 東亜プラン/タイトー | RSW-1 | アクション | 11月28日 | 東亜製ブロック崩し。同時プレイ可能、パドルを前後に動かせるぞ。 |
| ターミネーター2 | ミッドウェー/タイトー |  | ガンシューティング | 11月18日 | 日本を感動の渦に巻き込んだT2がガンシューティングになった！ |
| 麻雀黄金の牌 | ダイナックス | KB | 麻雀 | 11月8日 |  |
| クイズTV・合衆国、Q&Q | ダイナックス | 0－4 | クイズ | 11月中旬 | TV番組をヒントに作成したクイズゲーム。 |
| 麻雀東洋の神秘 | ダイナックス | KB | 麻雀 | 12月中旬 | 本場中国式の麻雀ルール採用。より役も増えた中国式麻雀。 |
| タンブルポップ | データイースト | 8－2 | アクション | 11月中旬 | 悪者たちを[illegible]で吸い込んでしまうニュータイプアクション。 |
| キャプテンアメリカ アンド ジアベンジャーズ | データイースト | 8－2 | アクション | 12月中旬 | アメコミのヒーロー"アベンジャーズ"が大活躍！ |
| ウルフファング | データイースト | 8－2 | シューティング | 未定 | パーツを組み替え、自分だけの強力ロボで戦え！ |
| ソルバルウ | ナムコ |  | 3Dシューティング | 12月 | ゼビウスの記憶が熱く[illegible]る！ |
| タンクフォース | ナムコ | 4－1 | シューティング | 12月 | 戦略的タンクシューティングバトル！ |
| スティールガンナー2 | ナムコ |  | ガンシューティング | 未定 | スティールガンナーファンのための続編だ！ |
| バクハツ純情伝 | 日本物産 | KB | 麻雀 | 未定 | 雨にも負けず、風にも負けず、日本物産は不滅です！ |
| F-1 GRAND PRIX | V-システム | 8－2 | レース | 未定 | '91年のF-1 GRAND PRIXのデータを忠実に再現！ |
| シュトラール | UPL | 8－2 | シューティング | 未定 | またしても一風変わったシューティング登場！装備選択可能。 |
| はちゃめちゃファイター | UPL | 8－2 | シューティング | 未定 | コミカルタッチの横シュー。かわいいかわうその戦闘機でGO!GO! |

## ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

|  | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII | 1,411,300 | PON | ケン オールパーフェクト |
| 2 | ストリートファイターII | 1,368,000 | べガめ!! マハラジャ来月はFJI(PON) | リュウ ALL |
| 3 | ストリートファイターII | 1,315,900 | CAC「XEXEX」2-4超ムズ | 春麗 ALL |
| 4 | ストリートファイターII | 1,261,400 | L.Syu | ガイル ALL |
| 5 | スターブレード | 1,300,500 | BUI | CNT1回 |
| 6 | ザ・シンプソンズ | 164,700 | CAC サンクロIIもやるよ。 | リサ 残なし |
| 7 | サンダークロスII | 1,703,790 | TAIJI | 3-4 まだいける |
| 8 | ザ・キングオブドラゴンズ | 1,879,700 | … | エルフ ALL |
| 9 | ギャロップ | 316,440 | BUI (なまもの) | 1-E |
| 10 | クロスブレイズ | 2,160,232 | KUBO | ALL |

## ゲームプラザ ☆=139

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

|  | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,382,400 | MIJの弟 | 2周目 4面 |
| 2 | ストリートファイターII | 1,773,500 | GO.D㋮ | ガイル PX20 (連)なし つめ×0 |
| 3 | ストリートファイターII | 1,597,600 | さようなら春麗、あとはまかせたGO.D㋮ | 春麗 (連)なし つめ×2 |
| 4 | ストリートファイターII | 1,463,500 | ダルシム教信者EPS | ダルシム ALL つめ×3 (連) |
| 5 | ギャロップ | 960,990 | RICKです。 | 2-E (連)付 |
| 6 | ゼクセクス | 1,415,400 | MIJの弟 | 2周目3面 |
| 7 | WWFレッスルフェスト | STAGE7 | ウォーリアーの肉体美ほしい。EPS | タッグ ホーガン スローター |
| 8 | テトリス | LINE501 | WGFC-UMA 関西の人みんなうまい | カンスト 全消しなし超甘 |
| 9 | 究極タイガー | 10,000,000＋α | TJN SIN の2名 | 5周目 |
| 10 | グラディウスII | 10,000,000＋α | (竹) | 2-F 15万every |

## 神宮前キャロットハウス ☆=5

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザハウス ☎(0985)29-3967

|  | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブドラゴンズ | 3,212,400 | MGF-ZIN | 1コインALL ウィザード使用 |
| 2 | ザ・キングオブドラゴンズ | 2,068,200 | NAGARIN | 1コインALL エルフ使用 |
| 3 | ギャロップ | 772,780 | MGF-NYA | 1コイン2-D |
| 4 | ゼクセクス | 1,317,400 | MGF-大塚 | 1コイン2-2 |
| 5 | スパイダーマン(1P) | 295,850 | MGF-KOB | 1コイン最後のボス |
| 6 | WWFレッスルフェスト(タッグマッチ) | 10面 | MGF-KOB | ホスマン・テンタ使用 |
| 7 | WWFレッスルフェスト(バトルロイヤル) | BEAT9 | MGF-KOB | 1コインALL ボスマン使用 |
| 8 | タンブルポップ(1P) | 460,800 | MGF-KOB | 1コイン6面ボス |
| 9 | クオース(1P) | 325,840 | MGF-池ちゃん | □1208 |
| 10 | オーダイン(1P) | クリア | MGF-大塚 | 残クリスタル 716700 |

## HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆=3

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル ☎(0982)32-6521

|  | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スパイダーマン(ブラックキャット) | 359,290 | XYZ | (技)有4面4回目のMr.DOOM |
| 2 | ストリートファイターII(ブランカ) | 1,442,300 | ほしの少年 | ALL(パ) (連) |
| 3 | ストリートファイターII(リュウ) | 1,441,800 | ほしの少年 | ALL(パ) D:20 |
| 4 | ゼロウィング | 1,009,900 | CAN | 8-2 (連) |
| 5 | Xマルチプライ | 6,150,700 | UGM | 2-2 |
| [illegible] | スーパーハングオン | 6′41″30 | KON | アメリカ クリア |
| 7 | ザ・キングオブドラゴンズ | 2,115,000 | MAK-$O_2$ (宮) | オールクリア |
| 8 | ストリートファイターII(ガイル) | 1,530,700 | 福田 (宮) | クリア (連) |
| 9 | デスブレイド(ドラゴン) | 723,900 | 川上だす (宮) | クリア (連) |
| 10 | デスブレイド(ドラゴン) | 518,200 | みやわたどす (宮) | クリア |

## ゲームピアチャンス国分店 ☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

|  | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼクセクス | 1,503,100 | 新F・W'92-NAT³死 | 2-3 中吉 |
| 2 | ストリートファイターII | 1,224,600 | ABA=T.Sだよん | ザンギエフ 3MISS |
| 3 | ストリートファイターII | 1,446,900 | TLS-ベテルギウス | ガイルDK017 ツX1 PX21 |
| 4 | SDガンダム | 756,800 | 真性社変臭腸大皮RYU包亀 | ROUND6 中BOSS |
| 5 | コラムス | 13,182,318 | MAL | JWEL8441 |
| 6 | クイズクエスト | 3,520,000 | NETWORKER,Q | RANK EASY |
| 7 | クイズ三国志 | 3,289,300 | NETWORKER,Q | RANK EASY |
| 8 | ドンプル | 2,310,280 | SPLASH-種ともこ |  |
| 9 | SDガンダム(2P同[illegible]) | 300,300 | SPLASH-種ともこ&ZON | ROUND4 |
| 10 | ターボフォース | 642,300 | SPLASH-DARK-RIP | 6面 |

ゲーメスト 2月号 No.68

# 次号は12月26日発売!!

# 大特集 第5回ゲーメスト大賞

## 超豪華付録:ストⅡスーパーすごろく　特別定価530円

## ゼクセクス・キャプテンコマンドー・サンダードラゴン

# 論 反省は必要か

## 反省すべきは?

マニアの締め出しという事態に出会ってマニアは反省する必要があるのか。

去年と今年、ゲーム懸賞論文を読んで感じた疑問です。

マニアとは何か。その道の練達者であり、あるいは有識者です。本誌50号記念大大アンケートでも、約半数は自らをマニアと思い、マニアという言葉から連想されるイメージは、『熱血』『追求』というものが最も多く、自身でもマニアをそのように規定していることがわかります

そのようなマニアが、例えば「マニアの締め出し」というような事態に際して、反省する必要がどこにあるのか。

多くのゲーム論文で、メーカーの営利第一主義を批判しつつも自分たちのイタラなさを反省しているマニアの姿を目にしました。しかし、おそらくこのようなマニアこそ、反省する必要がない人たちといえるでしょう。

では、反省すべきは誰か?僕はメーカーだと思います。メーカーには「青少年の健全な遊び場をつくる」という社会的義務があるのでは?「大人のための都会のオアシスをつくる」これも社会的貢献でしょう。しかし大人には、オアシスは他にもいっぱいあるのです。特に都市部ほどそうでしょう。かたや都市部ほど子供の遊び場は少ないのです。そんなことは誰でも知っています。その都市部で、ときには、18歳以下入場禁止とは!「もっと努力を」とはゲーテでなくてもいいたくなります。

今(11月5日)、渋谷のセンター街で、新しく設置されようとしているゲームセンターについて、地元商店組合などが設置反対を区に陳情しているといいます。反対理由は、「これ以上、近所迷惑な若者に集まってもらいたくないから」。この短絡とご都合主義と閉鎖性。きわめて象徴的ではないですか。

## マニアの責任とは?

一方、マニアの責任とは何でしょうか。

2つあると思います。みんなが楽しく遊べる遊び方を知っているということ。もう一つはお金を払うこと。前者は十分満たされているといっていいでしょう。後者は、石井編集長が以前この欄で、「ゲームが好きならまず遊ぼう」と書いた通りで、改善の余地はあると思います。ゲームセンターの責任者(現場の人だけでなく)はもっとはっきりとマニアの声を聞いていくべきでしょう。

大切なのはコミュニケーションです。きれいなロケーションをつくれば健全な遊び場になるのでしょうか。——健全な精神は健全な肉体に宿る——この言葉をその昔に、最初につぶやいた人は、「宿ってほしい」というむなしい願望として語ったそうです。さて、今は?　(S)



●つっこみ三昧のほうで見た人もいると思うけど、「おたやん」こと、御旅屋喜久さまがめでたく結婚しました。私も結婚式に乱入して、フォーカスしてきましたので見てちょうだい。

おたやんは、初代アイランド担当者で創刊号からのスタッフでした。知らない人もいるので念のため。私も創刊号からのスタッフなのだが、こういう話にはてんで縁はなし。さて、結婚第2号は誰になることやら…。　(AE86はアルミ+V'GRID装着でパワーUP・悠理)





●今月の常識一言。小為替は、封と一緒に切られちゃわないように、かつ外から見えないように封筒に入れましょう。

そして、ストⅡ対戦近況情報。

☆見知らぬ少年に対戦を申し込まれ、ガイルでは負け知らずだったが、他のキャラを使うと負けた。世界はまだまだ広い。また修業せねば。

☆迎夢達人さん、同一人物だけど、その事実は内緒です。ノウハウ葉書は載る可能性が十分あるよ。　(APAPA)



●ようやく希望の車が見つかったので、買いやした。半年ずーと探してたんだけど、待ってよかったって感じ。これで行動範囲も広くなった。
じ。これで行動範囲も広くなった。

燃費が1ℓで7.5km。ふう、お金がかかること。まあ旅行のときぐらいしか使わないから、人数そろえれば勝ちだろう。

これで冬は車でスキーに行けるぜ!

しかし、その車を駐車する場所をつくっていたら、腰を痛めてしまった(40kgのコンクリートを持ったら)。(ずるずる)



●9月26日、出たビー2周クリアしました(ノーミス、416万ぐらい)。7カ月もかかったので、感激もひとしおでした。何度、クリアをあきらめてプレイするのをやめようと思ったことでしょう。

もう2度とこんな苦しいゲームはやりたくありません。一応、ご報告まで。(ハイスコアラーとライターと学生の3本立ては無理!? 次号でサンダードラゴン全面一挙攻略をやります。現在完全燃焼中!　(じーぶー)



●徹夜明け、山河氏トレノの中で寝ていたら駐禁取り締まりの婦人警官に起こされた。持ち主に知らせてすんでのところで助かったのだが、あわれずるさんの車はレッカーに連れられていってしまった…。うーむ、寝ながら人を助けたのははじめてだ。今後も眠れるヒーローとして街の平和にコーケンするとしよう!!

そうそう、12月に出る女神転生ⅡのCDは超買いだ。ゲームも良いのでやってない人はまずやるのだ。(塁積度8の㊇)

GAMEST ゲーメスト 1月号
■平成4年1月1日発行　第7巻1号通巻67号
■[illegible]人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
[illegible] 03 (3293) 9321
編集部 03 (3293) 9324
■印　刷　凸版印刷
◆編　集
石井ぜんじ　山河悠[illegible]　GOD鈴木　C・C
栗原桃郎　じーぶー　N・O　ずるずる　T・J
APAPA　YOU・A　遠藤ちゃら子　塩原利康
C・LAN　HIR　古葉美一　植村伴北　藤原ひさし
川瀬みきお　みんく・いるか　かる　渡辺裕美子
内山利栄　猿渡雅史　西原雅子　佐藤孔建
萩原祐四郎
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画 (有)ミルコンズ



### 表紙の裏をとれ

なんとか芸祭も終わり。さあと思ったら、クロスブレイズは消えていた。だぁーっ。今号から表紙も衣がえ。フリントということですが、まだまだ甘いですね、これから××が出てくる感じがしないものねえ。ゼクセクスは、けっこう遊べるですよ。

ガリバーの方々、お世話になりました。　藤原ひさし

### 待ってー、もうひとこと

僕の字のクセなんですが、どうも「や」が「か」に見えてしまうらしいのです。日曜日だというのに夜中の3時(あ、正確には月曜日だ、クソ)、校正をしていると、「や」と書いたところがみんな「か」になっているではないですか。例えば「ゲームをかる」とか。ウヒョー。なんだってんだい。

いや、実は前から注意はされていたのです。これからは直します。(反省するダメ人間　馬田[illegible]夫)

頑張ったぜコーナー

# S.S.T.BANDのベストアルバム第2弾

新録音「ボナンザブラザース」、
「ターボアウトラン」を含む
強力アレンジバージョン全10曲を収録。



S.S.T. BAND

## MEGA SELECTION II
## —G.S.M. SEGA—
## メガセレクションII

GSM

- ■スプリンター（スーパーハングオン）——(HYPER DRIVEより)
- ■ベルディア・ウィンド——(Formulaより)
- ■エアバトル（G-ロック）——(HYPER DRIVEより)
- ■アース・フレーム・G（R360）——［バージョンII］——(Formulaより)
- ■ターボアウトランメドレー——［新録音］
- ■タイムアタック（GPライダー）——(Formulaより)
- ■ワイルダーネス（ゴールデンアックス）——(HYPER DRIVEより)
- ■パワードリフトメドレー——［ライブバージョン］(S.S.T. BAND LIVEより)
- ■ヴァーミリオン——［ライブバージョン］(S.S.T. BAND LIVE VIDEOより)
- ■ボナンザブラザース——［新録音］

（すべてアレンジバージョン）

メンバー自身による書き下ろしイラスト入り
S.S.T.BAND 卓上'92版カレンダー付
初回特典

CD 12.15 ON SALE

CD：PCCB-00077
¥2,500（税込）




PONY CANYON SCITRON

# 「ストII」ゲームビデオ第2弾が遂に登場！

今回は、ゲーメスト天才プレイヤー集団がゲームプレー、連続技はもちろんのこと、思わず笑っちゃう珍プレーや手に汗握る対戦プレーもバッチリ収録。さらにキャラクター大好きファンのために全キャライラストや㊙データをナレーション入りで紹介。

## STREET FIGHTER II™
## ストリートファイターII
## ～場外乱闘編～

VIDEO 12.21 ON SALE

VHS：PCVP-10718
¥6,800（税込）

CAPCOM




# 早くもG.S.M.1500シリーズで登場！

伝説の闘士たちが繰り広げる死闘／あのデータイーストのアクションゲーム「デス ブレイド」がG.S.M.1500で登場。オリジナルバージョン、VOICE入りで完全収録。解説書、楽譜付。

## DEATH BRADE/DATA EAST
## デスブレイド/データイースト



MUTANT FIGHTER
DEATH BRADE

特典
CDケースサイズ・
カラーステッカー

CD 12.15 ON SALE

CD：PCCB-[illegible]
¥1,500（税込）




DECO ©1991 DATA EAST CORP

# ストリートファイターII ラインナップ

CD NOW ON SALE

**STREET FIGHTER II ～IMAGE ALBUM～ —G.S.M. CAPCOM—/ALFH LYRA**
CD：PCCB-00075 ¥2,500（税込）

**STREET FIGHTER II —G.S.M. CAPCOM 4—/ALFH LYRA**
CD：PCCB-00056 2枚組：¥3,500（税込）

VIDEO&LD NOW ON SALE

**STREET FIGHTER II —G.L.V. SERIES—**
60分/カラー/HiFiステレオ
VHS：PCVP-10589 ¥5,800（税込）
LD：PCLP-00243 ¥4,900（税込）

**STREET FIGHTER II スーパーファミコン化決定！**

サイトロン・テレホン・インフォメーション 東京03-3238-4000

S.S.T.BANDベストアルバム第2弾
メガセレクションII発売記念！

# ゲーメスト独占 S.S.T.BANDインタビュー!!

ウソ

遠藤ちゃら子

夏のゲームミュージックフェスティバルから約3カ月。2枚目のベストアルバム「MEGA SELECTION II」の収録を終えたS.S.T.BANDのメンバーに今年を振り返って、そして来年へ向けての抱負をインタビューして来ました。

## ぜひ聴いてもらいたいボナンザニューアレンジ

―ベスト盤は2枚目ですが？

MICKEY（以下M）…はい、ここ2年来のS.S.T.BANDの総括みたいな感じで。

―いちばん苦労したところはどこでしょう？

HARRIER（以下H）…収録曲のアルバムそれぞれ録音状態がちがったので、音の状態を合わせるのにひと苦労しましたね。

―どの曲も人気のある曲ばかりですね。さすがベストアルバムという感じですが？

H…中でも特に必聴なのがボナンザブラザーズメドレー。新アレンジなのですが聴いてのお楽しみというところです。

TURBO君（以下T）…いつもそうだけど選曲には本当に気を使うよね。ベストアルバムやライブのときね。

## みなさんご趣味は!?

―初回特典がユニークですね。メンバーのイラストカレンダーですか？

H…GALAXY君が描いたんですよ。特典は何にしようか、ゲームの写真とかじゃつまらないからGALAXY君のイラストにしよう!!と決めたんです。そしたら…。

M…もう描いて来た。とかいわれて（笑）。

―みなさん何かご趣味をお持ちなんですか？

H…ゲームです。

T…飲酒!!（爆笑）

GALAXY（以下G）…MICKEYさんも絵をかくんだよね。

M…いやあ（テレテレ）。

―㋘屋で原画展示＆サイン会やりましょうか。

R―三郎丸（以下R）…ぜひやってくださいよMICKEYさん（笑）。

## 来年もバリバリだぜい！

―年内の活動予定は？

H…特にありません。

―今年をふり返ってみて、どんな1年でしたか？

T…メンバーが変わったり、いろいろありました。

H…しばらくは現在のメンバーでやっていきますので。

―来年へ向けての目標や抱負などお聞かせください。

T…え？僕から？では、来年もいっそうベースに精進したいと思います。

R…英語をちゃんとやりたいです。それとよりパワフルなステージを目指します。

M…君は少しひかえなさいって（笑）。免許をとりたいですねえ。もちろんギターも練習して。

G…ライブもアルバムも気合を入れてがんばりたいと思います。

H…来年もよろしく。フルオリジナルアルバムも計画中ですので。

というわけで今年のシメの感じになった今回のインタビューですが、いつも楽しいS.S.T.BANDのメンバーの来年の活躍に期待大だね。引き続き応援しよう!!



これがジャケットだよ。

祝 メガセレクションII発売!!



R―三郎丸氏。もうすっかり古株メンバーのカンロク（!?）。



さすがに真剣な顔つき、MICKEY氏。



全員集合、余談ですが、みなさんプライベートの服装も個性がでてますね。



空気が張りつめそうですね。キンチョー！



イラストレーターGALAXY氏。




©KONAMI 1991

KAL

## 夕陽を背にうけ荒野を駆ける
## 俺は孤高の風来坊…

# サンセットライダーズ

しかし、奴らは徒党を組んできやがる。こうなりゃこっちもひとつ、手を組もうじゃねえの、なァ！　相棒!!

コナミの次なる新作は、マカロニウエスタン風味のコミカル横スクロールアクションシューティング『サンセットライダーズ』だ。

舞台はもうすっかりおなじみの西部。ここを主人公たち4人組が所狭しと大活躍するのだ！

### ▼▼操作も内容も単純明快！

プレイヤーはまず4人組の中から「これだ！」と思うキャラを1人セレクトしなければならない。4人が4人、皆違う能力を持っているわけではなく、大別して拳銃タイプとショットガンタイプの2通りに分けられる。

拳銃タイプの2人は、連射能力が高く、あまり弾もれをしないため、狙い撃ちがしやすい。比較的上級タイプかな？

ショットガンタイプの2人は、連射能力が低いかわりに1度に多量の弾を撃ちだすため、敵に当てやすい。てきとうに撃ちまくりながら進んでいくだけで何とかなるときもあるぐらいだ。こっちは初級だな。

どちらもパワーUPすることで、オート連射、弾数UP（拳銃・ショットガンをもう1丁持ち、拳銃タイプは2ウエイ、ショットガンタイプはワイドになる）をする。

ライフなどはなく残機制で（1発くらえばアウトね）、スピードUPやらバリアやらのこまかいアイテムはなし！

操作は、8方向レバーと2ボタン。ショットボタンとジャンプボタンだ。建物の2階などへ移動するには、レバー上＋ジャンプボタンだ。降りる時はまったくその逆。

それから、レバーを真下に入れれば伏せることができるが、これが意外と曲者で、斜めからレバーを入れたのでは斜め下を撃ちながら歩いてしまう（馬乗りの高速ステージ（？）では、普通に乗っかったまま真下を撃つ）のだ。伏せたければ（馬乗ステージも同様）、しっかり真下に入れないとダメだぞ。



おねーさん助けてパワーUP！横では懸垂してる奴までいるぞ。

### ▼▼優れた演出 ノリの良さは折り紙つき！

ゲームは全8ステージ構成で、3ステージあたりからこのゲームのストーリーが見えてくる。実はストーリー性重視のゲームだったのかもしれない。

他に、主人公たちや各面のボスキャラなどの細かい演技にも注目。中でも4Pのメキシカンな親父と4面ボスとの帽子の交換シーンなど、見どころは盛りだくさん（ラスボスのヤラレシーンには爆笑ー）

とにかくストレートな内容なので、気晴らしにはもってこいのゲームだ。さあ君も、悪党やっつけてスカッとしようー！



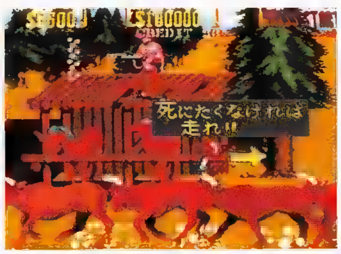
トラップだ!!よく見て歩くよーに。しかしこの顔…ププッ！

## NEW GAME WASSHOI
### ニューゲームワッショイ

サンセットライダーズ
ポラックス
プリルラ
バットマン



ズシャー！スライディングだってできる!!レバー斜め下＋ジャンプだ！（意外と重要）




すぐにここに乗ってしまえば安全だみゃ！



ボーナスステージだ。早射ちっ！これが燃える。



ニヒルなビリー（左下）は直視できない。右上で寝てるのはこの面のボス。



こういう所は下を通るに限る。



# POLLUX ポラックス

アトラス／©NTC

## プレイヤーの動物的本能を追求したアグレッシブ・シューティング!!

シューティングが盛り返し始めた今日このごろ、NTCから本格的縦スクロールシューティング『ポラックス』が発売になった。複雑なオプションなどは取り除き、敵に撃ち込む快感を追求したシューティングだ。

### ストーリー

人類は宇宙開発計画に従って巨大な宇宙ステーションを作り上げた。

ステーションはメインコンピューター『ポラックス』によって、そのすべてを制御されている。『ポラックス』はあらゆる人智を超える人工頭脳である。

やがてそれは意志を持ち、邪悪な思考をその回路に展開させ――そして彼は悪魔となった。

我々は君に戦うことを命ずる。『ポラックス』のもとへ向かえ。そして〝彼〟を破壊せよ。

### プレイ方法

8方向レバーとボタン2つで操作する。8方向レバーは自機移動、ボタンはショットとボンバー。

ショット形態は、パワーレーザー、十字レーザー、拡散ビームの3種類があり、それぞれ初期状態から4段階にパワーアップする。

パワーレーザーは前方1方向に攻撃するショット。パワーアップするとショットの幅が広がって攻撃力が強くなる。

十字レーザーは攻撃力は弱いが、パワーアップするごとに後方、左右と撃つ方向が増えていく。

拡散ビームは前方に扇状に攻撃できる。パワーアップすると3→4→5WAYと広がっていく使いやすいショット。

### パワーアップアイテム

パワーレーザー…ショット形態をパワーレーザーに変え、ショットを1段階パワーアップする（どの形態でも）。

十字レーザー…ショットを十字レーザーに変え、1段階パワーアップする。

拡散ビーム…ショットを拡散ビームに変え、1段階パワーアップする。

オート連射…ボタン押しっぱなしで連射できるようになる。相当速く、実用的。

スピードアップ…スピードが1段階上がる。初期状態から最高2段階まで。

誘導ミサイル…ショット形態に関係なく、誘導ミサイルが撃てるようになる。

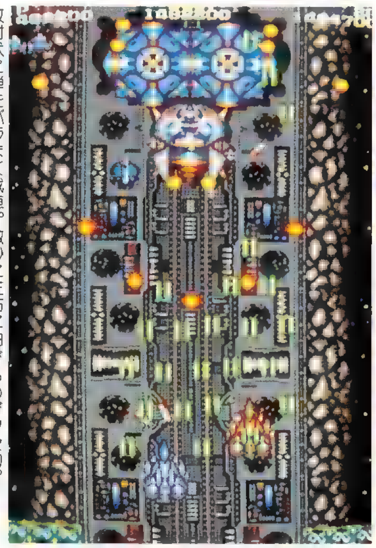
ボンバー…ボンバーが1個追加される。

フルパワーアップ…ショットが一気に最強状態になる。

ポラックスのウリは、ひたすら撃ち込む爽快感にある。ショットの弾数が多いため、連射の苦手な人でも、『オート連射』のアイテムを使って十分な爽快感が得られる。自動連射というと、スピードが遅くて役にたたず、手でたたいたほうがまだマシということがありがちだが、ポラックスのオート連射はかなり速い。これならコスリやピアノ撃ちの必要はないだろう。

また、つけ加えるとすればよくまとまったゲームだとも言えるだろう。特別に目新しい点があるわけではないが、過去にヒットした縦シューティングをよく研究して作られたことがわかる。究極タイガーやタツジン、雷電のファンなら面白いと感じるだろう。

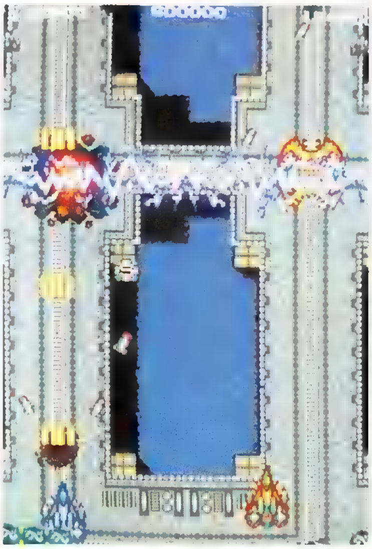
最近の発狂するほど難しいシューティングに比べれば、難度もやや低めだし、撃ち込む楽しみを求める人には私は一押ししたい。（YOU・A）



放射状に弾をバラまく戦車。微妙に左右に曲がるのがクセ物。

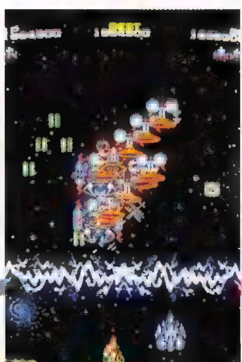


火山弾が降ってくる4面。スピードアップ、十字レーザー、ボンバーのアイテムが見える。





ボスの巨大戦艦にパワーレーザーの最強パワーアップで臨む。



ボンバーを使った瞬間。光の波が後ろから前に流れていく。




—ある日、ザックとメルはメルのおじいさんの家に呼ばれました。何者かが、時間のぜんまいをまくネジをぬすんでしまったというのです。すでにとなり町の時間まで止まってしまい、このままではこのラディッシュランド全部の時間の流れが停止してしまうでしょう。2人は、おじいさんの発明した魔法の杖を持って冒険の旅へと出発しました…。

## 不思議世界の2人

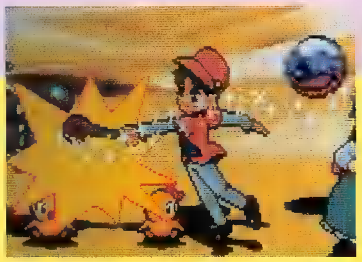
公約通りの画面紹介ですよ〜!!スペース足りないので特急で行きますね。

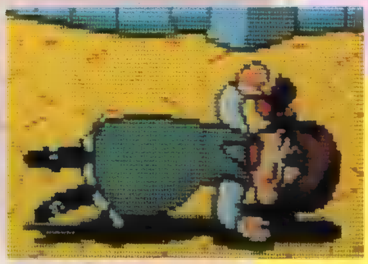
かわいいキャラとブチ切れた背景がグレイトなアクションゲーム「プリルラ」、いよいよ登場です。ゲーム自体はごくオーソドックスなキャラクターゲーム。1レバー3つボタンで、ボタンはジャンプ、攻撃、特殊攻撃（いわゆるボンバー）に使います。攻撃時に同時にレバーを横などに入れると、リーチの長い攻撃になりますよ。特殊攻撃は5種類あって（そのほとんどが常軌を逸した発想）、効いている最中は無敵なのでボコボコ攻撃するのが通。さらに2人同時にこのボタンを押すと、とんでもないことが起こります。ぜひ一度は見ましょう。

ダメージはライフ＋残機制、アイテムの妖精を助けるとライフが回復したり特殊攻撃の回数が増えます。難度はそんなに高くないので、楽しみながらじっくり遊びましょー!!

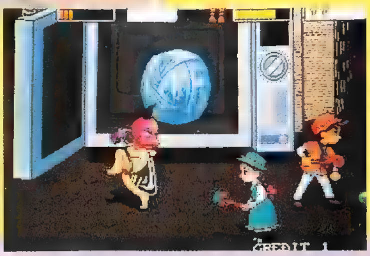
とにかくグラフィックが魅力いっぱいのゲームです。かわいいキャラとおかしな世界が同居してるのがいけますな。見かけたらやるべし!!

（栗原桃郎）

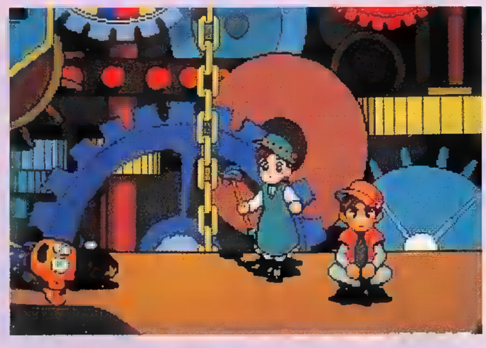

これがオーバースイングアタック。いわゆる攻略のコツってやつですか?

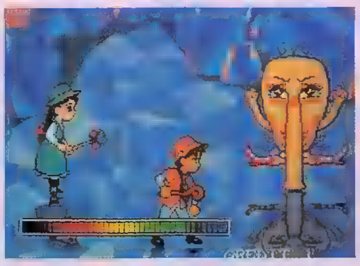

攻撃くらってうにょ〜んの図。シュミで写真選んでますね…。

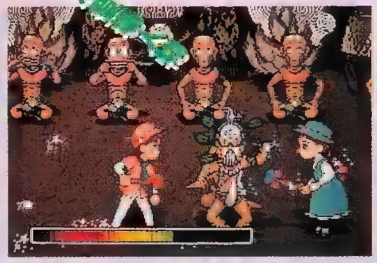

特殊魔法そのいち、ハイホー動物大爆走の術（仮称）。ナメクジは遅れてしまうのだ!!


特殊魔法そのに、謎のレンジマンまとめて丸めてチンしてバァ〜イの術（仮称）。謎です。



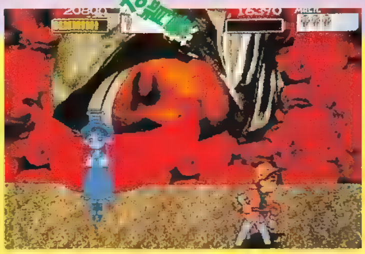

時の番人が気絶してるぞ。うばわれたネジをとり返せ!!


2面ボス、CFレーズン。必殺技は悩殺キス＆まなざしビームだ!!きてます。


5面ボスのシャーマン。股間がキケン。ヨガいっぱい!!


それでは最後に全員で記念写真、はいーパシャ!!


なんですかこの背景は。まともなのは主人公たちだけ?


バラにうもれてペロー閃、思わず女の子も昇天!!


回転する女子社員のケリですっとぶヤングアインシュタインの生首——いってます。


足に当たるとダメージ食います。開閉する扉の向こうに広がる大宇宙…。

# NEO-GEO NEW LINE UP

新作が続々と出されている
NEO-GEO。
今回は、先月のAMショーレポートでも紹介した
ロボアーミーだ。

©SNK　　KAL

今回で2回目の紹介となる「ロボアーミー」。そういうわけでストーリー・操作方法などは先月号の同コーナーおよび宣伝を見てください。

…これでは先月号を買いそびれた（あるいは単に買わなかった）1000万ネオ・ジオファンの皆様に申し訳ないので、簡単におさらいなどやってみましょうか。

## それは、ある日の出来事…

軍用ロボットの創造者である博士が、ある日自分の娘をさらって勝手に軍団を組み、町の乗っ取りを始めた。

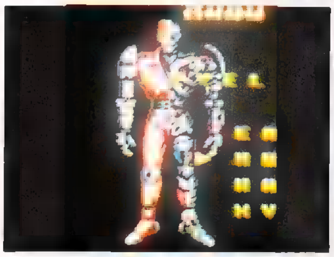
そんなことは許さねェ、と正義のロボット「マキシマ」&「ロッキー」は立ち上がった。

操作は、8方向レバーにパンチ・ジャンプ・キックの3ボタン。以上。

…本当に簡単にやってしまいましたね。これではいけませんねェ、ということで、先月号で紹介していないネタをさがすと…ふ〜ん、これだ！

これしかない。主人公のプロフィール紹介。どうせ発表できる機会なんてこういうとき（こういう場）しかないんだし。いっちゃえー！

## こいつらが君の分身となるタフガイだ!!



マキシマ：身長195cm。体重205kg。第3次世界大戦の英雄レオン・クルーズ（アメリカ人・25歳）の脳を持つ。実力No.1。



ロッキー：身長210cm。体重230kg。やっぱり英雄のトム・ジード（アメリカ人・30歳）。ロボ・アーミの隊長サンだ。

そのほか細かい点としては、ああ、アイテムの紹介ね、それ、いってみましょう。

**(1)敵を殴るためのアイテム**

○装甲兵の腕、ドックの骨、メカ忍者の腕

**(2)持ち上げ敵にぶつけるアイテム**

○ドラム缶、車

**(3)その他のアイテム**

○パワータンク…ライフが一定量、回復する

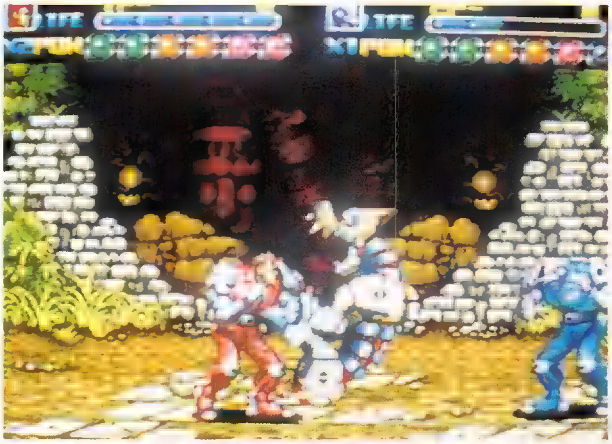
○サイバーボール…パワーゲージが増える

○パワーメタル…バギーに変形する

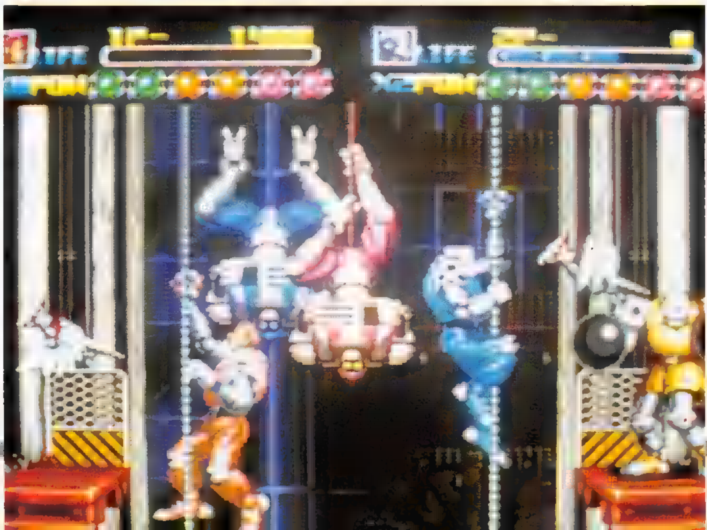
まあこんなところでしょうか。次回はいったい何のソフトの紹介になるのでしょうか。それでは次号まで、皆さんさようなら〜。




うーむ。こやつら。ただならぬモノを感じるのう。



僕はロボット。ロボ・アーミーだい。



入り乱れておりますな。



行け〜。行くのじゃあ。

## ピンボールコーナー
# バットマン



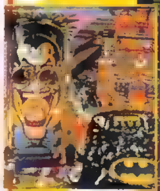
ファン期待のデコピン第13弾はBATMANだ。マルチボールプレイを中心とした基本フィーチャーは、初心者のプレイヤーにも十分楽しめるように、シンプル・イズ・ベストでグッドです。お得ネタを2、3紹介しよう。

2—マルチボールは、指定されたトップレーンを通して、ミュージアムに入れればOK。3—マルチは、時間にもう1回ミュージアムに入れればいい。

それから、フィールドの左側やや上方にご注目。キックアウトホールがある。ここに入れるとフィールド中央のBATCAVESPECIAL™にいろんな表示が現れ、秒読みが始まります。時間内にBATCAVE™に通せば、いろいろな特典が得られるようになっています。中でも、お得と思われるのがエキストラボール（おまけのもう1回ボール）だ。これは、もう1回キックアウトホールに入れればOK。

まあ、ほかにも、お楽しみ機能がいろいろついてて、なおかつ、それらがみんな分かりやすいから、1回やってみよう。

サウンドもデジタル・ステレオでグッド。音楽に合わせて、踊りながらやろう。あんまり[illegible]を振りすぎて、ティルトにならないように注[illegible]しようね。



ここが、キックアウトホール。ここに入れたあと、左下のBATCAVE™に入れれば、表示が出るのだ。



ここがトップレーン。ボール開始時に3つのうち1つが指定される。そこを通せばマルチボール開始だ。

これが、ミュージアム。左のリターンゾーンを通したあとに、ここを狙おう。




## 地走蟲兵衛の
# イロモノ大星雲

読者の諸君、じんじんしとるかね？わしだ。ドレコング地走だ。まあまあ、そうかしこまるでない。わしの股間の光輪がまぶしいのはよくわかる。よくわかるがな、ウム。

今回のメインは麻雀バトルスクランブルと、はじめましてのカップリングLDじゃ。もうその名前を聞いただけで「ムヒョス」とか口走ってひょっとこヅラをかまして深夜の街へくり出した輩もいるだろう。わしだ。

**▼よく考えてもみろ**

4800円なのじゃ。45分31秒の麻雀バトルスクランブル＋30分37秒のはじめまして＝76分8秒というゴージャスな君だけの夢の時間が4800円ぽっちで手に入るのだぞ。

すばらしいと思わんかね、この記事を書いとるわしなんか、もう涙が口から入って満腹してしもうたわい、ごっそさん。

**▼ウヒューな1面**

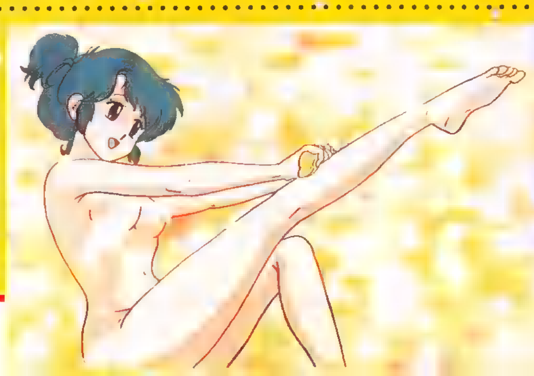
1面は麻雀バトルスクランブルが入っておる。見どころはいうまでもなく、3人娘の蒸着シーンだ。ムヒョスなことはいうまでもない。いや、ムヒョスでなければこのわしが自慢気に「見どころ」などというわけがない。いーや教えてやらんぞ買って見よ。

**▼ウホーな2面**

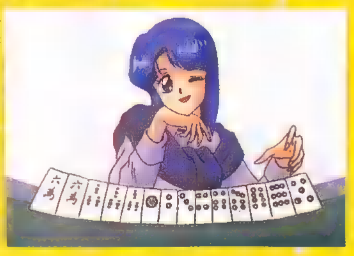
2面ははじめましてだ。3人娘の私生活を堂々とのぞいてやろうという、世にも助平な作品じゃい。見どころは入浴シーンだ。ショーコの乳が目に焼きついて夜も眠らんでムッシュムラムラ、この世はイロモノ華の道。



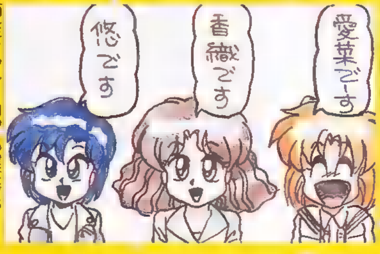
こうやって見るとケツが出てるように見えるだろう。出てるんだよ。



はっきり言おう。乳首を見せろ。



未来が主役というわけだ（1面）。




描き下ろし4コマも健在だ。

# 香港漫画界の野望!!
## ストⅡ海賊コミック
# 『街頭戦士』登場!!!

これぞアジアの底力!!返還間近の香港島から、
超あやしげな治外法権漫画雑誌が届いたぞ!!

### あやしさ爆裂 おかしさ5万t

とりあえずは見てくださいよ、これ。なにやら久々に顔を見せた[redacted]君先生が「香港みやげだよーん」と見せてくれたのがこれら数冊のあやしいマンガ雑誌。ごらんの通り、まるごとストⅡコミック!!もちろんゲームを作ったカプコンにはなんの許可もとってない。ストーリーも絵も香港オリジナルで、各出版社からいろんなシリーズが（勝手に）出ていて、正統派格闘マンガから復讐劇、SFっぽいのまでいろいろあるぞ。

さらになんと、これが週刊で出ているというからオドロキだ(オヤジ雑誌的表現)。

絵は池上遼一っぽいのばかりだが、戦闘シーンなど迫力で異様にかっこいい。ゲーメストを手伝いにきてくれんもんだろーか。

### ホンコンホンコン ゆかいなホンコン

そして注目すべきはそのストーリーである。キャラクター設定やワキ役の設定はけっこう忠実なのだが、そこから先はもう好き放題。敵味方も本によってバラバラで、バルログが仲間になってるのもある（敵に回っているのはたいてい本田、ダルシム、ザンギエフ…)。おおかたのシリーズではガイル、春麗、リュウ・ケンが中心となってお互い戦いながら「昨日の敵は今日の友」パターンで仲間を増やしてる真っ最中、いったいベガ将軍に会うのはいつのことやらという感じ。

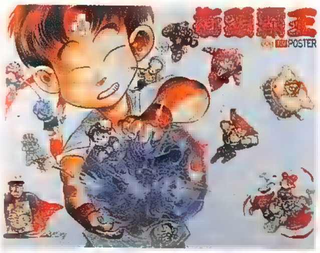
もはや原作（ゲーム）を完全に逸脱したその盛り上がりは爆笑を通りこして感動すら呼びおこす。うーんすごい。あまりにもすごいぞホンコン。

価格は36ページオールカラー7香港$≒約350円。ただし、なんと18歳未満は買っちゃダメなんだそーで。別にそんなにやらしーシーンなんかはないのだが…。ともあれ、これだけの数のコミックまで出ているのだから、現地でのストⅡ人気もうかがえようというもの。おそるべし…!!

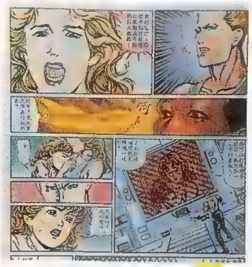
このへんの号は夏ごろ出ていたものだから、今はもっと進んでいるかも?誰か香港に行くというひと、全巻買いそろえてきてくれーい!!

（栗）

➡おまけのポスター。かわいい!!超気に入ったんですけど。




勝手に盛り上がりまくるドラマ



↑「私が愛したあなたは、今では殺人マシーンになってしまっているわ!!」妻と娘になじられるガイル。う〜んドラマチック。



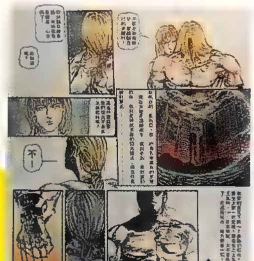

↑これが表紙だ!!別の出版社からいろんな種類が出てる。どっかで見たよーな表紙が交じってるぞ…!!



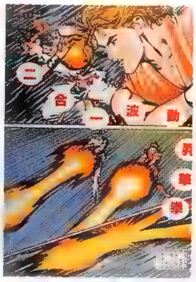
↑ザンギエフ、ケンシロウの真似します!!すごいっすねー。



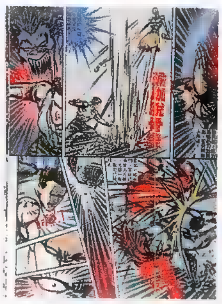
↑四天王のイラスト。か…かっこいい。

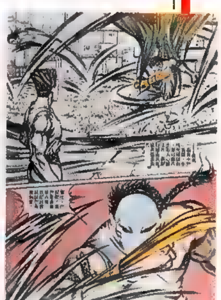


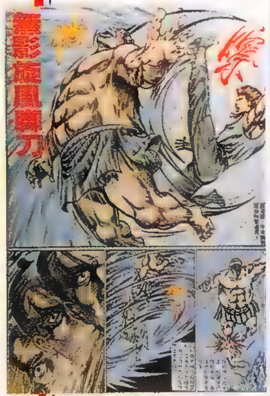
↑バルログの彼女も登場!!うーん、なんて奴。



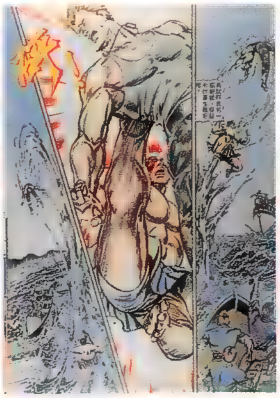
↑2人の波動拳が1つになって飛んでいく「秘技・ダブル波動拳」!! ほとんど「ゲッターロボvsマジンガーZ」とかのノリだ!!











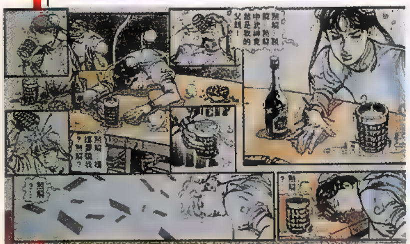
## ドトウの迫力!!
## もう手がつけられん!!



←↑この本では本田は悪役なのだ。コスチュームがなんかちがう…。



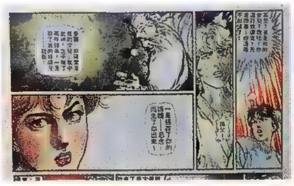
↑ベガは8人のクローン人間を作りあげていた。もうSF!! ベガ、化粧するな!!



↑さてそのころ、春麗はあまりのショックに酒場で飲んだくれていた。服着がえろって…。

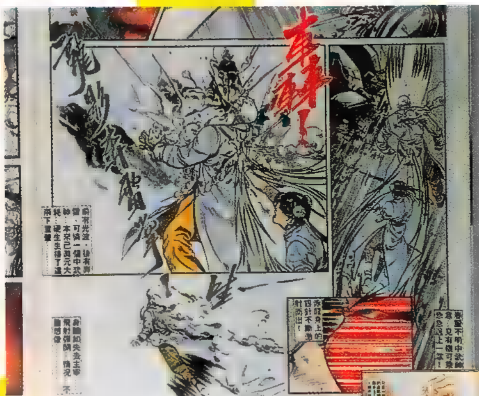


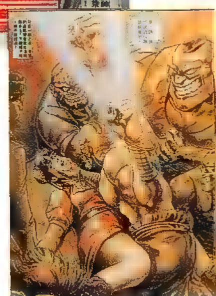
↑師の死を悟った隆の悲しみが、昇龍拳となって滝を2つに裂く!! すごすぎる!!



↑いったいなぜ…?そう、春麗は元が殺した兄弟子の妻と元の間に生まれた娘だったのだ!! SHOCK!!

→隆、拳の師として元(?)も登場。そこへ元が親のカタキと知った春麗が襲いかかる。「危ない、師匠!!」拳が放った波動拳を、元は春麗をかばってその身に受けた!!





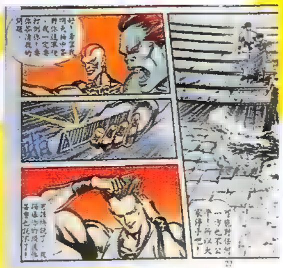
↑なぜかファイナルファイトのキャラもまじえ、春麗に狼藉はたらくのはなんとダルシム。全国ダルシマーの号泣が今、日本の空に響く!! 腕をのばすなっつーの。



↑「謎の科学者登場の巻」。サガットとバイソンは手下と化しております。背広が似合わん…。



→ダルシムの手足は無限にのびます。すでに人として扱われていない!!

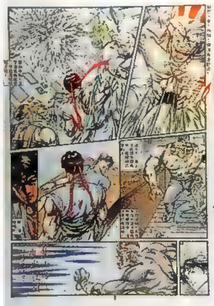


↑やっぱりクシを手ばはさないガイル。この効果音、なんて読むんでしょうね?

## 彼らに何が起こったか!?




→キャラクターの漢字訳!?は出版社によって違うんだけど、この本ではブランカは「青面獣」となってます。ひどすぎる。



↑とそこに現れたのが我らがRYU!! うーんカッコいい、主人公はこうありたいね。


自由人出版集團

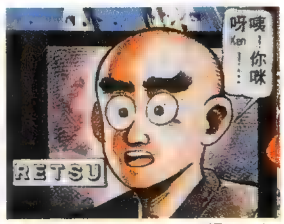
9月26日 $7.00

版權所有・不得翻印

香港印刷
PRINTED IN HONG KONG

↑「版権所有・転載不可」なんて書いてあります。カプコンの版権はどうなったんだっつーの!!






↑ちょこっとだけど烈も登場。かわいいぞ!!

←いつのまにカジグソーパズルまで売ってるという。欲しいぞ!!

紗子とあーるきっずの



ズリ BUR! バリ BAR!

略してコンプバ

## ゲーセン＝不良!?

アミューズメントパークと呼ばれ、おしゃれな男女の社交場になったところもあるゲーセン。

しかしいまだ、一般のおじさん、おばさんからはいいイメージをもたれてない（『ゲーセン立入禁止』なんて校則があるくらいだし…）。

この『ゲーセン＝良くない所』という図式はイナカへ行くほど強く根づいている。

特に規則のうるさい地域ってPTAパワーも強いからね。PTAパワーによってゲーセンが潰された話は1回目で書いたっけ?パラパラ（ゲーメスト№59をめくる音）あ、書いてる、書いてる。

だいたい、あたしがこの業界に入った時に母親の言ったセリフが、

「あんた、不良を作る道具をつくってるんだって?」

なんじゃや、そりゃあ!ゲームやったら「不良」になるんか?違うんでないの?

ゲーセンが生まれたばかりのころ『不良』とよばれた人たちが、多く出入りしてたから『不良＝ゲーセン』という図式が成りたつん?

それはちょっと違うんじゃないのかな。あたし中学、高校でチョットだけやった。そゆことする仲間も決しておかしげな連中ではなく、成績は常に上位に位置するような人たちだったし…。あたし?成績は中の中でした。ははは。

それでも、こうして、ちゃんと（?）大人（??）になってる!




## 身内の恥さらし

で、このように、ゲーセンにあんまり良くないイメージをもってる地域で、あたしの妹は中学校の先生になった。

あたしと違ってデキのいい妹でしてね、これが。

…と先に褒めておこう。

あたしが帰省した時、暇つぶし用にゲームボーイを持って帰ったん。

「ああっ、ゲームボーイだっ!」

某私立中学校の英語教師の妹が叫んだ。

「やらせて、やらせて～♡

『テトリス』ある?」

なんでも、妹の勤める中学の職員室では『テトリス』のささったゲームボーイが〃持ち出し禁止・厳重保管〃として金庫にしまってあるンだって。

「生徒が持ってきたのを、風紀の先生が没収したんじゃけど、今度は先生がやるようになって、仕事ができんようなったけぇ、金庫にしまってあるぞ」

その時は、先生たちの間でゲーボーの取り合いになったそうな。

新米教師の妹はその中につっこむわけにもいかず、「やりたいな～」と思って見てただけ。

うん、うん、気が済むまでやるがいい…。

「あ、あっ!そこじゃないっちゃ!ああっ、なんなんかん、これぇ。もう、ダメじゃあね。はよ、積み上がりっちゃ!…よ～し、もう一回!」

そんな妹を温かい目でみつめる私…。

と、その時、母親が、

「あ、液晶テレビ?それ」

と聞いてきた。目の前にデカいテレビがあるのに、なんで液晶テレビなんて見てると思うんだろ。

「ゲームボーイだよ」

「あら～、こんな小さいファミコンもあるのね～」

ちょっと、違うけど…ま、いっか。

「これ…、どうやってやるの?」

「これで、スイッチ入れてぇスタート。どのレベルで遊ぶかセレクトして、ゲームスタート。ブロックをこのボタンで回して並べて、積んで、横一列が揃うと消えんの。一度に何段もまとめて消したほうが高得点」

「ふ～ん」

「一番、簡単なトコにしといたから、やってみそ」

「これで、これで～。あ、あ…違う!あらららら～、終わっちゃった。もう一回やるのはどうすんの?」

「このボタン」

「えいっ、えい。これは…回してココ!あ、わかってきた!荷物や戸棚を整理する要領でやればいいのね」




そのと～りでさ。

そして『テトリス』にハマっていく母親を残し、あたしは自分の部屋に引っ込み、本を読んでいた。

しばらくして、母親がやってきて

「ちょっとぉ、これ、消えちゃったんだけど…」

電池なくなるまでやるか?フツー!

で、妹に聞いて知った先生の苦労…。

このように、ホントはゲームが決して嫌いでないのに、

『学校で禁止されている以上、生徒の手前、ゲーセンに行ってはいけない』んだそうな。
もし行こうと思ったら生徒とその父母の目の届かない土地のゲーセンへ行かなければならない。
いつぞやちょうどお祭りの時期に帰省して、あたしは嬉しくって、りんご飴食べながら歩いてたのね。一緒にりんご飴を買った妹が食べずにかばんにしまうもんで
「どーして、食べないの?」
と聞いてみると
「どこで、生徒や父母に見られるかわからんけぇ…」
『外出時は華美な服装は避け、地元の繁華街をうろつくことなかれ!』…だって。先生って大変だよね。大学まででてからまた校則に縛られるんだから…。

## これからのゲーセン

でも、この実例でもわかるよーに（わかんない?）ゲームってやれば楽しいもんだってのが、先生だって、おばさんだって分かるんだよね。
うん、間違いなく『ゲーセン＝良くない所』という固定観念は崩れつつある!
あたしの友達で一緒にゲームドッターをやってた子が、自分がやったゲームを見せるため、おとーさんおかーさんを連れてゲーセンに行ったそうな。おじさん、おばさんが入ってきたんで、周りの人たちがびっくりしてたそうだが…、家族連れでゲーセンなんてすごいいいじゃないスか。
お父さんは麻雀、お母さんお姉さんはおしゃれにコインゲーム、妹のためにUFOキャッチャーでぬいぐるみを取ってやり…。
『ゲーセンがゲーマーを締め出そうとしている』などと憤慨してる方もおられるそうですが…間口が広くなるのは良いこと…でない?



KONAMI

# コナミ・オールスターズ

## ～千両箱平成四年版～

装いも新たに、今年も千両箱が登場!!
コナミ矩形波倶楽部のメンバー総出演。




**12·21発売**

豪華特典付

初回特典
- '92卓上カレンダー
- メタルステッカー
- カラーブックレット

### DISC1

## コナミ矩形波倶楽部ライブin東京

1991年10月26日「コナミレーベルファンの集い」にて収録（東京・天風会館）

新曲XEXEXを含む12曲収録　音楽・演奏・コナミ矩形波倶楽部

1. Vampire Killer（悪魔城ドラキュラ）
2. Invisible Bridge（矩形波[redacted]オリジナル）
3. Return To Departure（グラディウスIII）
4. Good Night Pony（矩形波倶楽部オリジナル）
5. Bright Up（SDスナッチャー）
6. Quiero Voar（F1スピリット3Dスペシャル）
7. Physical Energy（ラグランジュポイント）
8. Farewell（グラディウスII）
9. XEXEX（XEXEX）
10. Oh The Brilliant Earth（矩[redacted]波倶楽部オリジナル）
11. Memories of a Summer Island（矩形[redacted]部オリジナル）
12. Tiny Boy（ツインビー3）

※'91年10月26日東京・天風会館にて収録／音楽・[redacted]＝コナミ矩形波[redacted]楽部

CD KICA-1053～55

¥6,300（税込）3枚組

## 1月21日 強力3タイトル発売決定!!

**CD XEXEX**

コナミ矩形波倶楽部

アレンジバージョン4曲
＋
オリジナルゲームサントラ全曲収録

CD KICA-7508 ¥2,800（税込）

**VIDEO**

**XEXEX**

〈収録時間70分（予定）〉

1周目ノーミス＋2周目ハイライト
（アレジバージョン入り）

VHS KIVE-15 ¥6,500（税込）

**出たな!!ツインビー**

〈収録時間70分（予定）〉

1周目2人プレイ＋2周目1人プレイ
（アレンジバージョン入り）

VHS KIVE-16 ¥6,000（税込）

The Future Is Now
SNK

激烈!2P協力プレイ
死闘!2P対戦プレイ

がろうでんせつ

# 餓狼伝説™

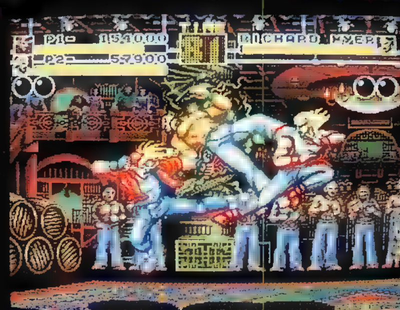
## 宿命の闘い

殴る、蹴る、投げ飛ばす…倒す。
それらはみな闘う本能のみで行われ、互いの"牙"によりストリートは赤く染まる。
史上最強の武闘会「キング・オブ・ファイターズ」。
数々の必殺技を使いこなす、飢えた"狼"たちが今、続々と集う。

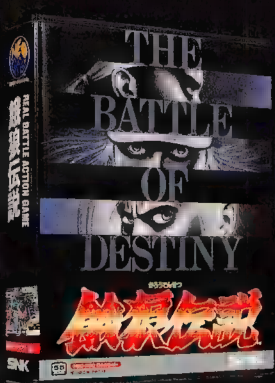
## 餓狼伝説

ネオジオゲーム第26弾　本格武闘アクションゲーム





全国のゲームセンター等で好評活躍中!

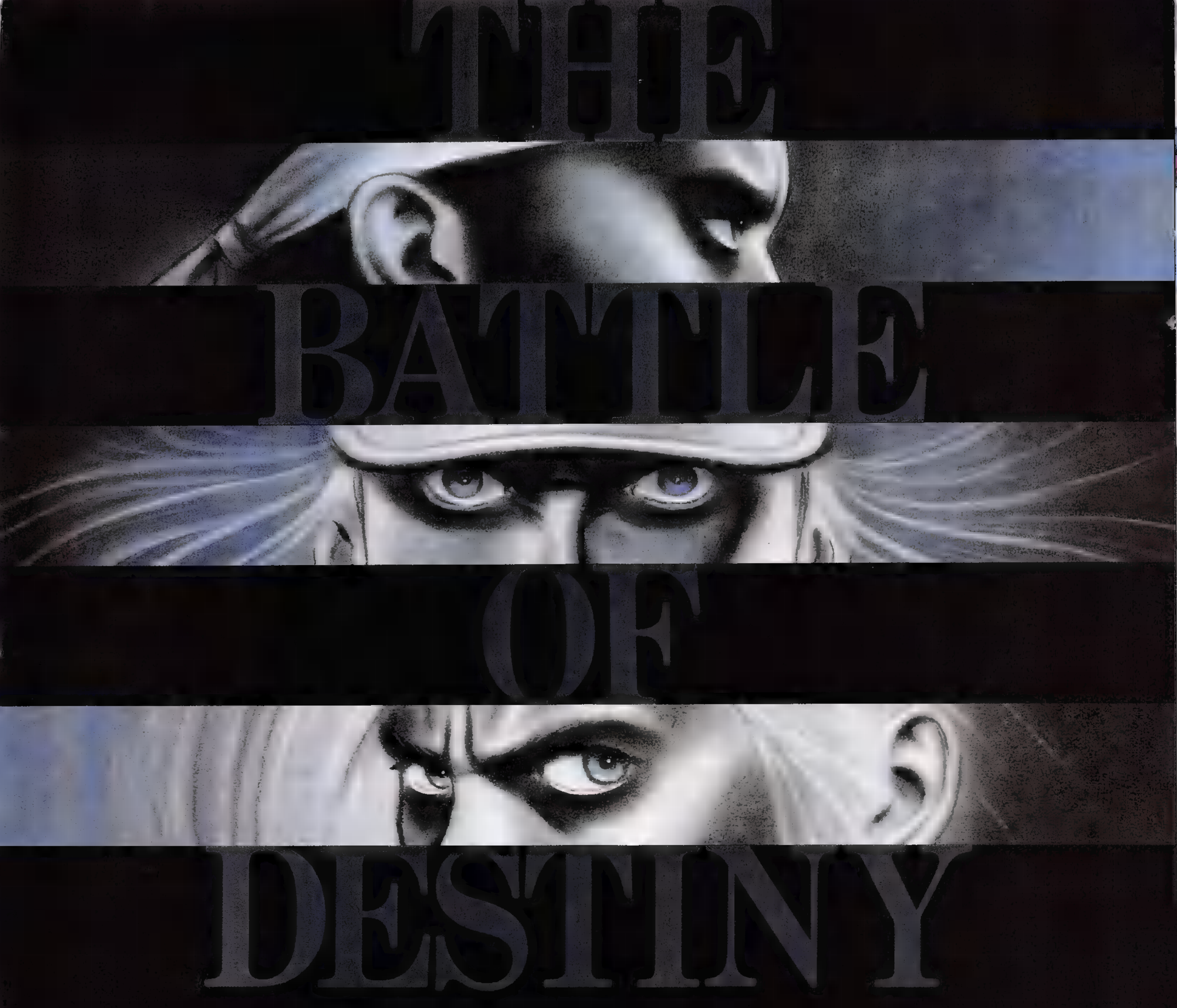



12月、家庭でも"がろう"がそのまま楽しめる!

ネオジオ専用ロムカセット「餓狼伝説」
12月20日発売予定/標準価格23,800円(税別)

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

ネオジオの資料ご希望の方は、ご感想と住所・氏名・年齢・職業をハガキに書いてエス・エヌ・ケイ資料請求係までお送りください。ネオジオに関するご質問は「ネオジオなんでも相談室」06(338)8158まで。
株式会社 エス・エヌ・ケイ 大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8




最強の格闘ゲーム、
餓狼伝説ついに登場。

DATAM
DATA MUSIC

# 1枚で2度・オ・イ・シ・イ！
# ミキ、カスミ、ショーコが贈る超お買得LD！

## 麻雀バトルスクランブル＋1
## ～スーパーリアル麻雀シリーズ～

12/21 ON SALE




超人気・麻雀アーケードゲーム『スーパーリアル麻雀』シリーズの人気３人娘、「ミキ」、「カスミ」、「ショーコ」の既発売OVA２タイトルのカップリング・レーザーディスク。

### 麻雀バトルスクランブル
（１面／46分）

混・乱・的・戦・闘・麻・雀

ひょんなことから異次元の世界へ迷いこんでしまったミキ、カスミ、ショーコ。彼女たちを待ちうけていたのは、魔王ラビジャンとその手下たち。３人は魔物たちを倒し、元の世界へ戻れるのか?!
点棒サーベルを手に立ち向う３人。彼女たちの運命は…

**波乱万丈空想科学麻雀アニメ！**

### はじめまして
（２面／31分）

当シリーズOVA第１作目

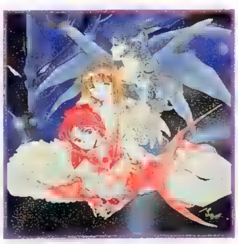
ミキ、カスミ、ショーコのプライベートタイムを紹介。
彼女たちに迫るにはこれを見ないと始まらない?!

LD:PSLX-1010/COLOR/STEREO/2面/￥4,800(税込)
～スペシャルおまけ?!：御存知HDキャラ４コマ劇場～

「美少女ソフト」シリーズ：待望の第三弾！

### 美少女ソフト オリジナルカタログVol.3

超人気パソコンゲームの美少女キャラが大集合



**全37タイトル収録！**

パソコン美少女ゲームの
名作・話題作・最新作の
数々をカタログ形式で収録

ビデオ・ＬＤ同時発売！
COLOR/35分/￥3.800(税込)
□VHS:PSVX-1018/Hifi-STEREO
□LD:PSLX-1018/STEREO

*NOW ON SALE*

### ドラゴンナイト




美少女たちがア・ブ・ナ・イ

超人気美少女パソコンゲームのOVA化

□ビデオ：PSVX-1016
□ＬＤ　：PSLX-1016
各￥7,800（税込）／30分

POLYSTAR CO.,LTD


4人同時PLAY可能!
新製品!!
トップドライバーへの挑戦!
THRASH Rally
スラッシュラリー
つかめ栄光!駆けろ大地!
本格的ラリーゲーム登場!
大自然を舞台としたコースがキミを誘う!
世界屈指のドライバー達を
ドリフトテクニックで蹴散らせ!
キミは、栄光をつかめるか!?
MACHINE SELECT
ACCEL
TIRES
HANDL
開発元
ALPHA
アルファ電子株式会社
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル
TEL.048(775)2412(代表) FAX.048(775)2198
「NEO-GEO」ROMカセット
「NEO-GEO」はSNKの登録商標です。
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」


CAPCOM
CPシステム
第17弾
大迫力の究極アクションゲーム
4人同時プレイ
CAPTAIN COMMANDO
TM
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED.
5人の中からプレイヤーを選べ
エルフ
ウイザード
ファイター
クレリック
ドワーフ




株式会社カプコン®

本社事務所 〒540 大阪市中央区常盤町2丁目1番12号
東京支店 〒163 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

ゲーメスト
January 1 1992
No.67
平成4年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻第1号通巻67号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価500円(本体485円)送料66円




雑誌03659-1 Printed in Japan